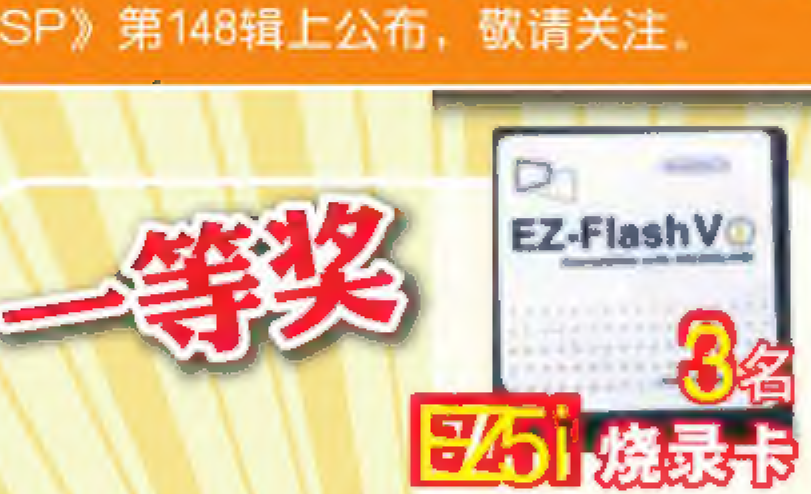
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.146
研究中心
口袋妖怪 黑·白
后续研究
攻略透解
战神
斯巴达幽灵
黄金太阳
黑暗黎明
天空机器人
从此向CODA
专题企划
口袋妖怪的
成功之匙
特快专递
剑、魔法与学园物3
喧嚣音乐

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年12月12日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第148辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名

北通动力堡垒（迷你版） 2名

北通动力堡垒 1名

三等奖

北通魔方炫音线控耳麦 1名

北通中国风PSP晶透水晶盒 1名

北通中国风保护胶套 1名

北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名

北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名

北通PSP色差线 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

ezflash — EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第144辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

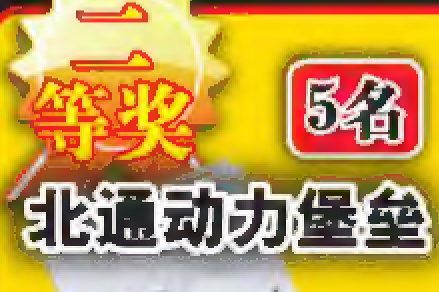
一等奖 6名 NDS烧录卡

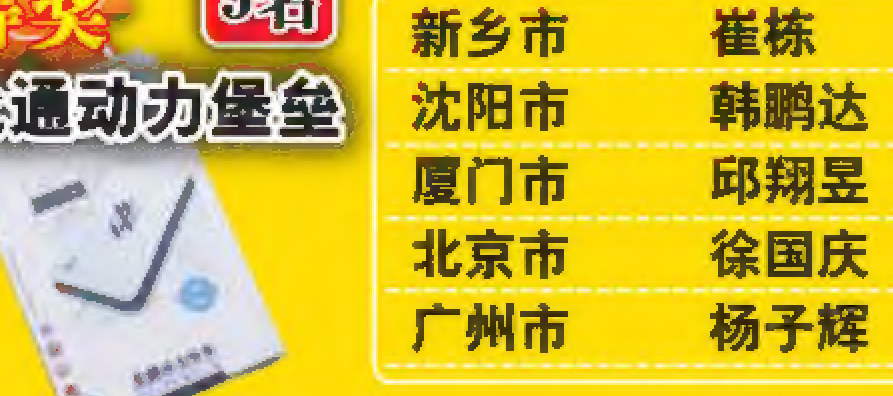
舟山市	陈斌晖
湘潭市	枫乾
沈阳市	李雨宁
钦州市	农斯锐
北京市	辛承茗
昆明市	杨志鹏

三等奖 6名 掌机周边

荆门市	胡逸天
福州市	黄帅
苏州市	钱哲立
杭州市	武旭辰
北京市	张俊
张家口市	赵阳

二等奖 5名 北通动力堡垒





新乡市	崔栋
沈阳市	韩鹏达
厦门市	邱翔昱
北京市	徐国庆
广州市	杨子辉

《掌机王SP》第144辑DVD问答—中奖名单

答案：A

3名

玉林市	庞二友
韶关市	王喜星
苏州市	朱承浩

PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注

卷首语

前段时间回了趟家，探望生病的母亲，回去的时候见母亲的病情已完全稳定，稍微安心了一点。此外还与久违的青梅竹马吃了一顿晚饭，在谈话间得知过去的一些好友的近况，果然人长大了，虽然童年一起的嬉笑打骂依旧印刻在回忆里，但过去的人际关系却渐渐变得疏远，不禁一阵唏嘘。然而现实却不得让人停下脚步，皆因人生便是如此。

正当写这段无病呻吟的卷首语时，《梦幻俱乐部 携带版》刚寄来了编辑部，或许有点破坏气氛，在下现在要去可耻地做"绅士"去了，就此搁笔。

酷洛洛

CONTENTS

掌机王SP VOL.146

封面用图：黄金太阳 黑暗黎明
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年11月第一版
印　　次：2010年11月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年11月
定　　价：9.80元
ISBN 978–7–89476–520–8

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

HARDWARE 硬件 代号“宙斯”，PlayStation Phone浮出水面

关于PSP将与索爱手机结合的传闻由来已久，最近著名IT科技网站隐科技（engadget）在其网页上又爆出了相关消息，并且这次为大家带来的是PlayStation Phone的实拍工程样机，因此可信度还是很高的。

根据泄漏的情报显示，这台融入了PSP游戏功能的索爱手机代号为宙斯（Zeus），硬件配置为1GHz的CPU、512MB内存、内置1GB的ROM存储空间，屏幕尺寸在3.7至4.1英寸之间。从目前泄漏的图片来看，“宙斯”的造型与PSP go非常接近，也拥有PS系列主机具有代表性的十字键和带有△、□、×、○图案的右侧按键，且在机身后侧也设置有L/R键。但是在手机正面我们没有看到滑杆，据传十字键和按键中间的区域将是多点触摸区域，可能将会以此来代替原先滑杆的作用。另外据目前的信息显示，和以往索爱手机不同的是，“宙斯”机身上并没有Memory Stick的插槽，支持的反而是microSD卡。

据称宙斯将直接采用Android 3.0系统，玩家除了可以玩到PSP游戏外，还能够从专门的商店下载游戏和软件。关于这台手机的发售日，据称将以2010年发售为目标，但在2011年推出的话时机更理想更成熟。对于“宙斯”的传闻，索尼方面的发言人不做任何评论。

SOFTWARE 软件 宫本茂：3DS版的2D和3D《马里奥》都在制作中

在10月29日举行的任天堂经营方针说明会上，任天堂著名制作人宫本茂向外界透露了3DS平台《马里奥》的一些信息，确认3D和2D版的3DS《马里奥》新作都在开发中。

在NDS和Wii上“《超级马里奥》系列”都是2D的卖得比3D的多，所以有记者询问3D的马里奥今后将会如何发展。对此宫本茂表示不仅是《马里奥》，对所有动作游戏来说变成3D之后都会更具临场感、行动的自由度更高，但相反地，操作方法也不得不变得复杂。因此，针对“即使是3D游戏也要让谁都可以轻松游戏”这个开发方向，才制作了“《超级马里奥银河》系列”，而到了《超级马里奥银河2》中，也有很多初次接触3D游戏的玩家来玩这个游戏。但仅靠这个制作方向并不能解决所有问题，因此便开发了2D的《新超级马里奥兄弟》这种通俗易懂、任谁都可以轻松上手，稍微玩玩也能体会到满足感的游戏。这就是在同一个平台上同时推出2D和3D《马里奥》的原因。

当记者问到《马里奥》将在3DS上如何展开时，宫本茂干脆地表示“当然2D和3D版两者都在制作当中，无论是2D还是3D都充满魅力。”

EVENT 事件 索尼集团发表2010财年第二季度业绩，全部门实现黑字

2010年10月29日，索尼集团对外公布了2010财年第二季度（2010年7月～9月）的业绩情况。虽然受到了日元汇率过高的负面影响，但集团各部门依然表现出色，除了音乐部门之外全部实现增收，营业额相比去年同期增长了4.3%达1兆7332亿日元。营业利润从去年同期326亿日元的赤字大幅改善为687亿日元的黑字，且各个部门全部实现了黑字。由于游戏以及PC事业表现优异，网络产品和服务（NPS）部门情况相较去年同期明显好转，为营业损益的改善做出了巨大贡献。

包括游戏事业在内的整个NPS部门的营业额相比去年同期增长了5%达3691亿日元，营业利润从去年同期的590亿日元赤字改善为69亿日元的黑字。根据财报显示，NPS部门的增收主要得益于PC商品力的强化以及在全球各地区所占销售比重的扩大，游戏事业方面由于PSP和PS2的疲软导致整体收入比去年同期有所减少，但本财年第二季度发售的体感设备PlayStation Move表现优异，在其影响下，PS3的硬件和软件销售额均比去年同期有所增加。

2010财年第二季度索尼旗下各游戏硬件及软件的销售情况见右表。

	2010财年第二季度	2009财年第二季度
PS3硬件	350万台	320万台
PS3软件	3530万套	2390万套
PSP硬件	150万台	300万台
PSP软件	1100万套	1300万套
PS2硬件	150万台	190万台
PS2软件	560万套	1140万套

EVENT 事件 任天堂发表2010财年第二季度业绩，赤字20亿日元

2010年10月28日，任天堂发表了2010财年第二季度（2010年7月～9月）的决算报告。根据决算内容显示，掌机方面虽然今年9月在日本发售的“《口袋妖怪》系列”最新正统作《口袋妖怪 黑·白》热卖407万套以上创造了销售纪录，但由于本作尚未在欧美地区发售，且该期间缺乏能够牵引硬件销量的其他热卖作品，因此NDS系列硬件和软件销售情况均比去年同期有了明显下降。Wii方面，《超级马里奥银河2》全球热卖510万套，而休闲游戏《Wii Party》也创造了百万销量，但软硬件销量相比去年同期还是有所下跌。

NDS家族硬件出货量只有去年同期的60%，再加上汇率方面的负面影响，导致任天堂本财年第二季度的营业额相比去年同期降低33.7%，为3631亿日元，其中海外营业额2954亿日元，占总营业额的81.4%。营业利润542亿日元，相比去年同期下降52%。纯利润从去年同期694亿日元的黑字转为20亿日元赤字。因为被任天堂寄予厚望的新掌机3DS要在明年2月26日及3月才分别于日本和欧美发售，因此短期内任天堂的业绩情况恐怕很难快速恢复。

本财年第二季度NDS家族和Wii软硬件销售情况见右表。

	2010财年第二季度	2009财年第二季度
NDS硬件	669万台	1170万台
NDS软件	5484万套	7115万套
Wii硬件	497万台	575万台
Wii软件	6521万套	7621万套

10月25日 SCEJ本日宣布，从10月26日起，PSP go在日本的官方售价将从原本的26800日元直降10000日元，以16800日元的新价格发售。自发售以来，PSP go在日本乃至全球的销售情况就一直十分不理想，在日本的周销量几乎都是三位数，此次大幅调整价格属无奈之举。

HARDWARE 硬件 雷吉：任天堂对智能手机毫无兴趣

前面我们已经报导了PlayStation Phone的相关消息，而iPhone以及搭载了安卓系统的手机游戏功能也在变得越来越强大，游戏功能已经成为目前智能手机的一大吸引力。那么掌机巨头任天堂是否也有兴趣涉及带有游戏功能的智能手机领域呢？回答非常干脆，那就是“完全没兴趣”。

在接受福布斯采访时，任天堂美国分公司总裁雷吉表示他们目前对制造智能手机/游戏设备毫无兴趣，不管他们的对手们采取怎样的行动。“我们的确在想办法为掌机加入更多的元素来丰富玩家的体验，同时也夺取了玩家们原本花在其他竞争设备上的时间。”雷吉表示，“但我们的掌上设备将一直以游戏功能为主，3DS的游戏内容将是独一无二的，因为我不认为智能手机制造商会有兴趣在他们的设备上加入3D显示屏，而且就目前来说商业化的意义也不大。”

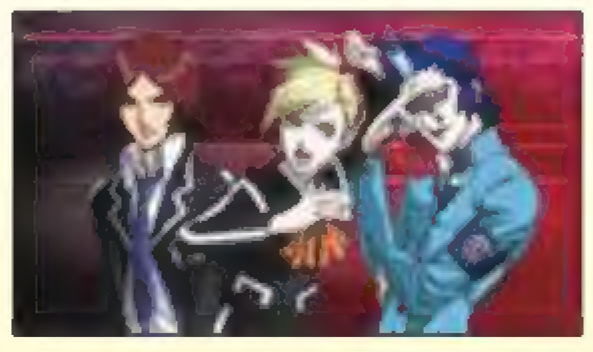
雷吉最后还提到了苹果，这个他在之前接受福布斯采访时例举的对任天堂来说比微软更具威胁的竞争对手。“苹果一直在追随我们的步伐，”雷吉表示，“而这将使任天堂在很长一段时间内拥有更大的竞争优势。”

SOFTWARE 软件 离开奋斗23年的岗位，稻船敬二辞去Capcom所有职务

10月29日，Capcom常务执行董事、全球游戏开发部部长稻船敬二在其个人博客上宣布了自己从Capcom、以及担当社长的Daletto（运营Capcom网络游戏的公司、Capcom的子公司）退社的决定。

在Capcom期间，稻船敬二曾经为玩家们带来了《洛克人》、《鬼武者》、《丧尸围城》等大量脍炙人口的游戏佳作。“加入Capcom制作游戏已是23年前的事情，当时仅仅是作为一个角色设计人员进入公司，没想到一晃就过了23年。我在Capcom的开发工作已经达到了顶点，已经没有阶梯再让我攀升了。”稻船在博客中如是说，在博文最后他还表示“因为想重新开始人生所以决定从Capcom‘毕业’，因为这样才能看到上升的阶梯。现在还不是休息的时候，我会一步步地向那个阶梯迈进。”暗示自己以后还想作为制作人继续活跃下去。

SOFTWARE 软件 异色RPG名作时隔11年复苏，《Persona 罪》今冬登陆PSP



“《Persona》系列”以诡秘的世界观、深邃的剧情以及充满魅力的角色和Persona受到玩家们的好评，系列的第二作分为《罪》与《罚》两部在PS平台推出以来就一直被玩家们奉为经典。近日Atlus宣布，于1999年在PS上推出的《Persona2 罪》将于今年冬季在PSP平台重制，并且将加入PSP版特有的新要素。本作是系列继初代和3代之后，第三度在PSP平台登场，而考虑到故事的完整性，相信《Persona2 罚》登陆PSP也是迟早的事情。

本作将由PSP版《Persona》1代的导演、Atlus著名音乐人目黑将司担任导演一职。在游戏中，玩家要一边应对流传于街道上的流言，一边推进剧情的发展。PSP版将加入全新的片头动画，负责该动画的是因制作《超时空要塞Macross F》剧场版等而闻名的Satelight。而11年前的原版片头动画和乐曲等也将完全收录，满足玩家们的怀旧情节。

游戏的战斗系统和恶魔交涉系统与初代接近，本作将在保留原始版优点的基础上，对细节部分进行调整并加入新要素。第一，与恶魔进行交涉时恶魔的感情会表现在画面中，令交涉更加流畅；第二，合体技加入人物特写画面，更具魄力；第三，画面进行16：9化，演出效果更具魄力，操作界面进行改良。

下辑《掌机王SP》上将有本作的详细情报，敬请留意。

SOFTWARE 软件 《逆转检察官2》发售日确定，多款特别版同时推出

11月2日，Capcom宣布以“《逆转裁判》系列”中的人气检察官御剑怜侍为主角的AVG新作《逆转检察官2》将于2011年2月3日发售，除了售价5040日元的普通版之外，本作还将发售收藏版（コレクターズ・パッケージ）以及e-Capcom特别版。

其中收藏版中除了将包含正式版《逆转检察官2》游戏一张外，还将同捆游戏的音乐CD以及影像DVD。其中音乐CD将由《逆转检察官2》的音乐制作人岩垂德行本人以交响乐的形式重新编曲，让玩家享受更优雅的《逆转检察官2》的世界，预计收录的曲子为11首。而影像DVD中将收录东京游戏展2010中公开的“特别法庭”视频以及《逆转检察官2》的所有宣传影像。在CD和DVD附带的小册子中，还将收录本作人设岩元辰郎全新绘制的漫画。这款收藏版定价为6090日元。

另外，在Capcom的官方购物网站e-Capcom将独家推出本作的另外两款特别版。其中限定版（Limited Edition）除了将包含收藏版的所有内容外，还将额外附带一个主人公御剑的手办，售价8000日元。而另外一个特别版“扩展版”（Extended Edition）则包含普通版游戏一张以及御剑手办一个，售价为7140日元。

10月26日 Koei Tecmo宣布，原定于明年春季发售的《遥远的时空中5》准确发售日期为2011年2月24日，除了售价6090日元的普通版之外，游戏还将发售同捆了豪华赠品的限定版，售价13440日元。《遥远的时空中5》是Koei旗下人气女性向恋爱系列《遥远的时空中》的第5款正统作品，也是系列首次以完全新作的形式在PSP平台独占推出。

10月27日 Square Enix宣布将于今年圣诞档发售的PSP大作《寄生前夜 第三个生日》主题歌将由目前日本大红大紫的Superfly献唱，曲名为《Eyes On Me》，虽然曲名与《最终幻想Ⅷ》中王菲演唱的主题歌同名，但实际上两者并非同一歌曲。Superfly原由主唱越智志帆和吉他手多保孝一组成，后多保孝一退出，因此Superfly现在仅有女主唱一人。

10月28日 Enter Brain宣布PSP和PS2平台的人气美少女恋爱游戏《圣诞之吻 收藏版》将于2011年1月27日同时发售。官方还同时宣布，在本作的迷你麻将游戏中，将会有来自于姐妹篇《君吻》（キミキス）中的角色登场，并且在该模式的剧情部分，《君吻》中的角色们也将全新加入语音。本作限定版将附带《君吻》中的未公开设定海报，PSP版售价为8190日元，PS2版售价7140日元。

10月28日 美国Zenimax Media宣布收购《生化危机》之父、著名制作人三上真司成立的新游戏开发公司Tango，Tango正式更名为Tango Gameworks。Zenimax Media是开发过《上古卷轴Ⅳ 湮灭》、《辐射》等高评价美式RPG经典的Bethesda Works的母公司，吸纳Tango之后，公司将持续高品质路线，为玩家带去更多精彩的游戏。

11月1日 NBGI宣布，PS2平台上的S·RPG名作《维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言》（ヴィーナス＆ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～）将加入新要素后移植PSP，游戏将于明年1月20日发售，售价5229日元。在游戏中玩家要建立自己的骑士团与魔物们进行战斗，可以选择的同伴职业多达17种。PSP版最具吸引力的新要素是NBGI旗下知名RPG品牌“《传说》系列”中的人气角色将客串加盟本作，包括《宵星传说》中的尤利、《仙乐传说》中的柯莉特等在内的20位《传说》人气角色将在本作中出现。

尴尬的私生子

Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

泄密是一件很令人头疼的事，尤其是这几年所谓的“社交网络”崛起，所有普通人都成了互联网的主人，秘密更加守不住。这几年的E3展都是发布会还没开，风声就走漏了十之八九。所以去年SCEA总裁杰克·特雷顿上台时调侃说：“感谢大家的到来，我以为你们都不来了呢！”三大硬件商耗费数百万美元举办发布会，用大半年的时间筹备，无非是希望在公布的那一刻达到最佳的震撼效果，让他们的产品在最华丽的舞台上亮相，在消费者心中留下最深刻的印象。泄密事件让他们精心导演的“露面时刻”失去了意义，花几百万美元制造的悬念与光彩被提前数日泄漏到网上的模模糊糊的偷拍图破坏殆尽。

去年E3展前最大的泄密事件是PSP go，那令人望之欲呕的粗糙工业样机照超越了玩家的心理承受能力，只有自欺欺人地将之断定为山寨机。虽然后来发布的官方靓照与实际成品比泄漏图精致优雅一些，但看客们的视线已经被污染，胃口已经被破坏，恶劣的印象一时半会儿改不过来。所以这种泄密事件可定义为“事故”，或者“惨剧”，可以想象特雷顿在调侃时笑容背后的苦闷。

令索尼郁闷的是，相隔一年多，PSP手机也遭遇了泄密事故。这次的样机图比去年的PSP go更粗糙、更山寨，让人看后就像吃了苍蝇，立即胃口全无。早知如此，索尼还不如在9月份的TGS直接发布官方无码工业设计大图，就算造型设计毫无亮点，至少要比吃苍蝇好得多。

这起事故至少在一定程度上说明索尼对PSP手机缺乏重视——一款获得集团高度重视的战略性产品不会轻而易举地流出如此恶劣的样机图，苹果与任天堂的保密工作就做得比索尼好得多。这可能也跟企业特点有关，索尼与微软那种产品种类多样的集团总是不断爆出泄密事件，部门间沟通与协作的混乱很容易造成机密外泄，而产品相对集中的苹果与任天堂就有较好的管控机制。

PSP手机的外形就像把索爱X10手机和PSP go各掰一半下来，然后硬生生地粘在一块，彰显了它作为SCE与索爱私生子的身分。这种极不和谐的合体生动地象征着SCE与索爱之间的关系。霍华德·斯金格总是不厌其烦地告诉人们他的目标是打破索尼各子公司之间的隔阂，创造一个团结友爱的大家庭。于是SCE和索爱被一起整合到网络化产品与服务事业群，由平井一夫掌舵。然而口号解决不了任何问题。索尼在几个由铜墙铁壁隔开的分公司之上盖了一个叫做网络的屋顶，外表上看，本来隔开的房间组成了一栋完整的房子。而在内部，墙壁依然存在，某些墙壁中可能连个门都没留。SCE与索爱之间尝试性地敲开了一缝，可惜这条缝太小，小到一部PSP手机都爬不过去。如果换做5年前，PSP手机的工业设计也许还会博得一两声赞叹，可如今是iPhone的时代，需要的是极致的简约与优雅，PSP手机的外形、质感与细节都有愧于索尼曾与苹果平起平坐的设计实力。

除了PSP手机的泄漏图外，最近还出现苹果可能收购索尼的传闻。笔者认为其可能性微乎其微，除非乔布斯和PSP手机一样被墙缝卡住了头，否则不会愚蠢到买一座五指山压在自己背上，拖慢原本身轻如燕的步伐。不过对于所有索饭来说，这确实是一笔诱人的买卖。我们需要的不是SCE与索爱的私生子，而是SCE与苹果的私生子……

激流

Darkbaby

知名作者、"游龄"超过20年的老玩家，游戏杂志撰稿人，对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

不是我不明白，实在是这个世界变得快……

作为一个70后，曾经经历过那个"比尔大门"挥斥方遒的传奇时代，然而今时今日苹果公司风头之劲更远远凌驾微软巅峰之时，近日居然流传出了该公司意欲整体收购索尼集团的惊天传闻。虽然来源于所谓美国著名财经杂志《巴伦周刊》的这则报道近乎天方夜谭，但至少足以证明"乔帮主"领军的苹果在外界心目中令人窒息的强大实力！

iOS系统诞生至今不到十年光景，居然已经为苹果积聚了多达510亿美元的现金资产（而且还在飞速积累中），遥想上世纪90年代该公司还在为区区几千万美元和微软缠讼不休的寒酸相，实在让人顿生沧海桑田的由衷感慨。苹果公布上季度财报后，在10月18日召开的电话会议上，该公司CEO乔布斯在回答苹果510亿美元现金储备用途时表示："我们将继续做好准备，因为我的确感到一个或多个战略机会将在前面。"鉴于时下美元汇率一直跌跌不休，苹果公司手里又是大把金钱无的放矢，因此颇有些越俎代庖的好事者为其谋划消费方案，只不过那所谓著名财经杂志记者的常识和见地似乎还不如区区在下，抑或他们原本就只是为博取公众眼球故意搞笑为之……

严格来说，自从创始人盛田昭夫家族在上世纪末出让持有股份以后，海外银行和投资者控股超过三成的索尼集团已经不能算是纯粹的日资企业。不过索尼品牌早已经成为以"科技立国"为方针的日本现代工业发展的重要标志物，任何可能的海外恶意收购行动必然会引起政府的果断干预。时下的索尼已远无当年的创新和进取，收购这样一个垂暮的庞然大物对于苹果来说显然不是什么明智举动。索尼的价值在于品牌和工业设计能力，然则这两方面现在都远逊色于苹果，苹果根本没有借重的必要性。至于索尼集团庞大浩繁的产品线，电视机业务似乎和苹果目前低迷不振的Apple TV稍微沾得上点边，但恐怕乔帮主似乎还不至于因此大费周章。索尼的游戏事业对于苹果也形同鸡肋，PSP本财务年度的全球销售目标仅800万台，尚不及iOS系统一个月的销量，在携带游戏市场的影响力不值一提。而目前颇有起色的PS3业务，乔帮主早就表示对这个当前风险大于收益的领域缺乏兴趣。众所周知，索尼自社的软件业务在业界影响力相当有限，甚至因此严重制约其硬件业务的发展，苹果重金收购EA或动视暴雪的实际意义远远大之。

说实在的，高歌猛进中的iOS系统目前惟一缺憾的恰是"任天堂"这个金字招牌的锦上添花，任天堂社长岩田聪在去年和今年的股东说明会上反复重申了该社软硬件业务的一体性，因此断绝了任天堂游戏出现在其他厂商平台的可能性。任天堂是当今世界上毫无争议的游戏软件NO.1，苹果的App Store商店内缺乏的就是诸如《口袋妖怪》和《超级马里奥》这样的金牌游戏标签。另一方面，任天堂目前也是苹果在携带游戏业务方面最具威胁性的竞争对手，因此收购任天堂的意义远大于收购索尼。

任天堂目前总市值约410亿美元，且掌握150亿美元现金资产，强行恶意收购显然不存在成功可能性。任天堂的股本构成相对简单：第一大股东山内溥家族约占11%股份，京都银行等四家日本国内金融机构合计约占近20%股份。从京都银行的财务报告可以看出，任天堂例年的分红利润占据其经营业务极其重要地位，况且这些银行机构和任天堂保持着非常紧密的业务合作关系。任天堂股票还是日本社保基金常年重仓食利的固定投资项目，任天堂经营业绩的稳定性也深受广大普通投资者信赖，被视为中老年人投资证券的首选品种。除非山内溥本人萌生退意，任天堂根本不存在被恶意收购的可能性。不过鉴于当前娱乐消费产业的竞争日益激化，如果有人愿意开出满意的支票，或许山内家族真有借此全身而退的打算亦未可知。不禁联想到一个久已尘封的轶闻：山内溥和乔布斯都是围棋的铁杆拥趸，或许共同的爱好会因此架起沟通的桥梁。

世事难料，未来的携带游戏产业将不断演绎让人惊心动魄的现实活剧……

游人望远镜

栏目主持
酷洛洛

纵观游人身边事的“八卦”栏目——游人望远镜又和大家见面了。当期最火爆的业界消息要数稻船敬二离开Capcom这事了，而对于稻船敬二而言，为何要离开这个让自己拼搏整整23年的梦想之地呢，或许在下文中，各位可以找到一点答案。

稻船敬二

任职Capcom23年，离职前为Capcom常务执行董事、开发统括本部长、情报统括，兼任子公司Daletto社长 缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物

再见

社长的工作是给予部下评价和谈论梦想，只要做得到这两点的话，相信不管是谁都可以当上社长，这想法我自此至今都没有改变。但是如今我在Daletto已经做不到这两点了，无论是对部下评价的权利，还是谈论梦想的资格。因此我将在10月底离职。

想当初建立Daletto的时候真的发生了许多事情。对于众多Daletto会员、以及为Daletto付出努力的相关公司同仁，真的很感谢。我觉得经验是一种十分强大的力量，而Daletto正给了我这份力量。勇气、觉悟，这类经验在Daletto期间真的学到很多很多。

至于Capcom?恩，毕竟Capcom是Daletto的母公司，从Daletto离职自然与Capcom有关联，因此我亦从Capcom离职。

在Capcom开始制作游戏是在23年前，从当初以角色设计进入Capcom，转眼间已经23年了。作为开发人员我在Capcpm已经达到了顶点，再也无法向上提升了。

优雅地坐着椅子，成为这业界的重镇之人也不是什么坏事，但是我做不来。人生若进入固守阶段，作为制作人也就意味着生命的终结。我也没说到死也要制作游戏这类的话，但至少现在还是想继续做下去，既然身为制作人，那么就不能这样固守下去。

Capcom的确是个好公司，这不是假话，我深爱着Capcom，但世事并不都是随心所欲的。这就如曾经喜欢过的女朋友一样，只是一边单方面表达意见的话，总会有走不下去的时候。曾经有过为Capcom继续尽力的机会，我到最后也赌上了这个机会，心想一定会有让Capcom和我一同幸福的方法。但是如今我已经错失这个机会了。稻船与Capcom，今后应该没有什么可以再一起做下去了吧。Capcom与稻船分开后也不得不继续走下去，而我也不能依赖着Capcom，尽管一起走了23年，离别的时候还是应该走得干脆点。

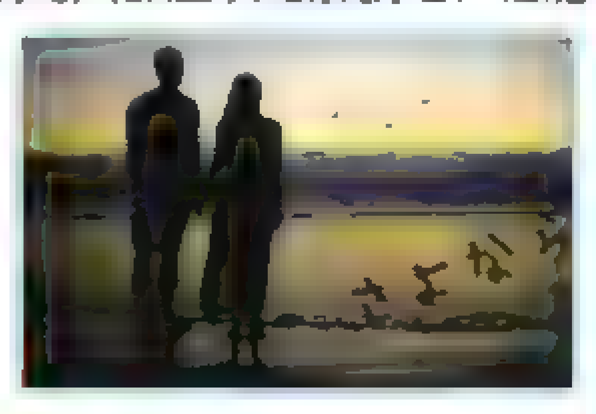
事业与人生是紧紧相连的，而男人更是把自己的事业当作人生来看待。一般而言，人生是不可能重启的，但将自己的事业“重启”，利用自身的经验就有办法去重组新的事业。

我打算重新开始人生，所以我将从Capcom毕业。因为在远处我看到可以继续往上的台阶，现在也没休息的时间，朝着这台阶一步步认真地走下去吧。

我还是适合不断继续往上爬的人生、熟知我的人都应该理解我吧，稻船可不是普通人，要是说也是一个变态嘛。

加油！然后谢谢。

10月29日



[illegible]发表的这文[illegible]也好，言行也好，[illegible]风云人物是[illegible]在今后的制作人生涯中一路走好。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督

宫本茂的礼物

从那须（日本栃木县一市）回来的时候，收到宫本茂先生的礼物——《超级马里奥收藏集 特别包》，得放上神坛供着。

11月1日

山本正美

SCE旗下CAMP!工作室制作人，代表作有《勇者别嚣张》、《无限回廊》、《百万吨的大钢八块》等

SCE制作人放出NDS粉碎照？

始终不玩游戏的人，是不会明白那个真心想玩游戏的孩子的心情的。那个破坏对方理想的人，口口声声地说，是为对方将来理想要求其认真学习，但却完全没发现这是自相矛盾。

10月27日

与《块魂》的高桥庆大先生、《汪达与巨像》的上天文人先生、《死魂曲》的外山先生、Torne（PS3地上数字电视收录周边）的西泽先生以及才女月冈小姐一同在聚餐。感觉非常幸福。

10月14日

现担任《寄生前夜 第三个生日》出品人，代表作有《最终幻想VII 危机之源》（PSP）、《最终幻想VII 危机前夕》（手机FOMA）

《3rd》游戏序盘前瞻

《3rd》游戏刚开始时就提供了简单、普通、困难三种难度让玩家选择。一般用户的话推荐从简单难度开始，而擅长动作游戏的玩家则可以选择Normal，对于动作游戏高手，刚开始游戏就可以选择困难难度来进行游戏。

简单难度下，即使不用阿雅的深潜能力也能够通关，虽说如此，但总体来说还是比《最终幻想VII 危机之源》要难一点，但由于有角色成长与武器强化系统，升级之后我想不管是谁都可以通关的。当然我们也会在简单模式中注入《3rd》的乐趣之处。

如果初接触就能打通困难难度，想必是相当厉害的玩家了。我就不行了，第一次玩哪怕是普通难度都是勉勉强强。另外游戏中的通关存档可以向上继承，感觉这已经是别的游戏了，先说到这里吧。

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

软件销量（日本） 2010年10月18日—10月24日

1 口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元

本周销量 7万769套 | 累计销量 423万53817套 | NDS

2 核石之王

ロード オブ アルカナ

■Square Enix ■ACT ■2010年10月14日 ■5980日元

本周销量 2万4757套 | 累计销量 11万5464套

虽然游戏有着这样那样的缺点，但仅凭SE这块招牌，让本作上个排行榜还是没多大问题的。游戏的缺点暂且不提，光就怪物设定、华丽的打斗效果、帅气的武器以及好听的音乐也足以吸引部分玩家的购买欲了，总体来说这是款好听、好看但不一定好玩的游戏。

3 王国之心 编码重制版

キングダム ハーツ Re：コーデッド

■Square Enix■A · RPG■2010年10月7日■5490日元

本周销量 1万6472套 | 累计销量 17万2805套 | NDS

4 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom■ACT■2009年12月24日■2100日元

本周销量 8058套 | 累计销量 47万521套 | PSP

5 强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵

■角川书店■AVG■2010年10月21日■6090日元

本周销量 6376套 | 累计销量 6376套 | NDS

6 剑、魔法与学园物3

剣と魔法と学園モノ。3

■Acquire■RPG■2010年10月7日■5229日元

本周销量 5056套 | 累计销量 5万3086套 | PSP

7 轻音少女 放学后的演奏会

けいおん!! 放課後ライブ!!

■SEGA■MUG■2010年9月30日■6090日元

本周销量 5012套 | 累计销量 21万5493套 | PSP

8 海贼王 巨人之战

ワンピース ギガントバトル！

■NBGI■ACT■2010年9月9日■5040日元

本周销量 4928套 | 累计销量 21万4194套 | NDS

9 黑豹 如龙新章

クロヒョウ 龍が如く新章

■SEGA■A · AVG■2010年9月22日■6279日元

本周销量 4095套 | 累计销量 25万2683套 | PSP

10 龙珠组队战 对决

ドラゴンボール タッグバーサス

■NBG■ACT■2010年9月30日■5229日元

本周销量 4011套 | 累计销量 3万7644套 | PSP

硬件销量（日本） 2010年10月18日—10月24日

括号内的为[illegible]累计销量之和

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	2万8309台	182万537台	684万7124台
PSP	2万7400台	162万5454台	1481万8449台
NDSL	3550台	18万4384台	1809万3451台（2454万2657台）
PSP go	657台	4万6793台	12万5372台

软件销量（美国） 2010年10月17日—10月23日

排名	游戏	平台	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon HeartGold/SoulSilver Version	NDS	Nintendo RPG 2010年3月14日	3万2700套	291万6423套
2	超级涂鸦 Super Scribblenauts	NDS	Warner Bro. PUZ 2010年10月12日	2万7612套	9万5197套
3	王国之心 梦中诞生 Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	Square Enix A·RPG 2010年9月7日	1万9393套	34万236套
4	口袋妖怪突击队 光之轨迹 Pokemon Ranger: Guardian Signs	NDS	Nintendo RPG 2010年10月4日	1万9318套	5万5276套
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo ACT 2006年5月15日	1万9019套	868万5293套
6	小小宠物店3 超级明星 蓝队/粉队/紫队 [illegible]	NDS	EA Games PUZ 2010年10月5日	1万7798套	4万5023套
7	雷顿教授与最后的时间旅行 Professor Layton and the Unwound Future	NDS	Nintendo AVG 2010年9月12日	1万6253套	12万8266套
8	马里奥赛车DS Mario Kart DS	NDS	Nintendo RAC 2005年11月15日	1万3217套	737万115套
9	NBA 2K11 NBA 2K11	PSP	2K Sports SPG 2010年10月5日	1万2853套	3万7681套
10	开心鼠园2 我们是野战群 ZhuZhu Pets 2: Featuring The Wild Bunch	NDS	Activision ACT 2010年10月12日	1万1971套	1万1971套

读者期待榜

（根据144辑调查表统计）

34%

上榜游戏与上辑相比，除了《战神》和《黄金太阳》的名次对调了一下就没有什么变化了，不过《MHP3》一家独大的势头已经越来越明显，在《战神》和《黄金太阳》发售后到12月1日来临前，这种势头应该还会愈加明显。

玩家心声

《圣诞之吻》，深受动画毒害，萌上了森岛遥和七咲逢。（广东信宜 程里骏）

试玩版都玩爆了，期待《MHP3》。（浙江舟山 虞润江）

《战场的女武神3》新奇有趣，且富有战略性的玩法、感人的剧情，绝对是一匹极有发展的黑马！（辽宁沈阳 张戈）

《逆转检察官2》，我相信御剑的表现能比成步堂更加出色，为的更多的是细腻与热血。（江苏南京 李默毅）

《MHP3》。嘿嘿，黑轰龙来虐我啊。啊，又上猫车了。咦？我为什么要说又呢？（贵州清镇 于永川）

《沙加3》，丰富的职业选择、十分有爱的系统、多种职业搭配使游戏变得十分耐玩。（广东中山 周嘉乐）

本辑惟一入围“黄金珍藏”的作品是《战神 斯巴达幽灵》，解谜简化的同时战斗却更加爽快好玩，名至实归。另一款期待大作《黄金太阳 黑暗黎明》算是还了不少玩家的心愿，进化幅度虽不大但整体素质还是得到了大家的认可。

噬神者 爆裂

《噬神者》的资料篇，不但追加了全新的荒神和角色，而且对剧情和角色的塑造进行了大幅的改进，老玩家也能重新沉迷。

虽然是一款以资料片形式发售的老作品，但是实际游戏后还是能感受到明显的变化。最为直接的变化就是增加了跳跃防御和冲刺防御这两个新动作，这样一来玩家几乎全程都能保持防御姿态进行战斗，让玩家能够更安全地游走在到处都是大型怪物的世界。为了回应玩家的防御姿态，怪物的反应速度也随之增加，特别是大型荒神，很少会出现站在那里呆上几秒钟的情况了，游戏的节奏也随之加快，对玩家的操作要求自然也有了提升。新装备和新子弹的增加让游戏有了更多的玩法，总体来说是个非常不错的资料篇。 **9**

酷洛洛 能看出厂商对该资料篇付出的心血，不仅加入各种新内容，在听取玩家的意见后更把过去系统和操作上的问题进行改进，前作的玩家绝对要一试。 **8**

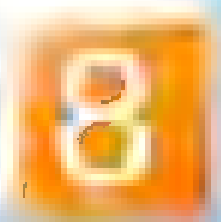
胧月 NPC角色的AI有所提高，摆脱了“猪一样的队友”后玩起来比前作舒心了不少。资料的显示界面和操作都有所改善，诚意值得嘉许。 **9**

■GOD EATER BURST■UMD■NBGI■ACT
■2010年10月28日■1～4人■无对应周边

杀戮之心 EXA

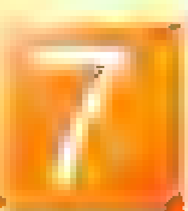
《杀戮之心》系列的第六作，游戏中玩家可使用各种部件组装被称为OKE（OverKill Engine）的机器人，并通过设定行动程序让机器人之间实现对战。

系统还是一如既往地核心向，并且需要学习的东西非常多，如果只是浅尝即止型的玩家建议还是不要玩本作了，只会把自己搞得一头雾水，相反对于喜欢钻研的玩家来说，那本作会是绝佳之选。机体组装要素看上去和“《装甲核心》系列”有点类似，但实际上还是有很大不同，因为本作中机体都是自动进行战斗的，运气成份很少，要想在对战中立于不败之地，就得设计出一套过人的行动程序，而这些都是在不断的尝试和失败中才能累积出来的，这个过程虽然辛苦，不过当使用自己设计的程序打倒对手时成就感也是无与伦比的。 **8**



伊娃 复杂的系统、满屏的日文让人十分头疼，想玩上手得先耐心地钻研数天才行。3V3机体混战的场面非常火爆，只是打击感有所欠缺。 **7**

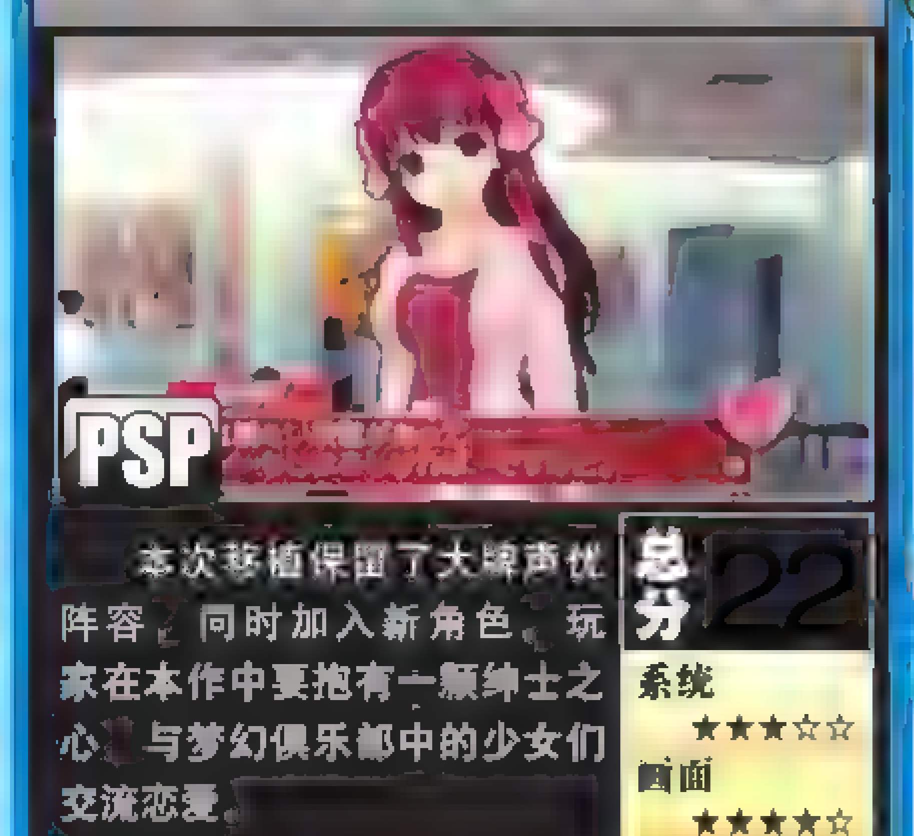
胧月 太过核心向，即使是拥有体贴的教学，要想迈过门槛仍需花一番力气，真玩进去了会相当“中毒”。喜欢的或不喜欢的两派玩家泾渭分明，很难互相转换。 **7**



■カルネージハート エクサ■UMD■Artdink■SLG
■2010年10月28日■1～6人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

梦幻俱乐部 携带版



本次移植保留了大牌声优阵容，同时加入新角色，玩家在本作中要抱有一颗绅士之心，与梦幻俱乐部中的少女们交流恋爱。

总分 22

系统 ★★★☆☆

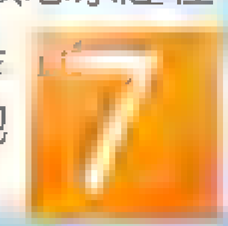
画面 ★★★★☆

服务性 ★★★★☆

■ドリームクラブ・ホータブル■UMD■D3 Publisher■SLG

■2010年10月28日■1人■无对应周边

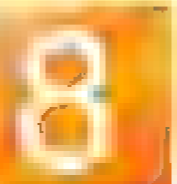
初玩会觉得内容较为单调，虽说这不是一款Galgame，但毕竟以对话为主，大段大段的重复台词给人留下偷工减料的印象。频繁的读取也经常会让调动起来的情绪冷却下去，有破坏节奏之嫌。角色魅力倒并不比X360版逊色，女生们的表情和动作都非常可爱。唱卡拉OK时将PSP竖立还能看到放大的面部表情，而掌机的便携性也给老玩家提供了随时“绅士”一下的机会。游戏的核心乐趣在于灌醉女性后的对话和K歌，不管你们重喜欢的是角色还是声优，都能通过醉后的谈吐语气领略到她们的另外一面。



酷洛洛 将大人向的主题加以美化后形成的宅产物，确实那么一点“不健康”，但作为美少女游戏还是可以一玩的。另外游戏的读盘速度实在慢。

7

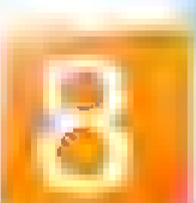
白菜 画面与音质都有相当高的水准，只要是对这个游戏感兴趣的玩家，应该是不会失望的。别搞错了，我可不是看上那个傲娇金发双马尾才打高分的。



灵武战记

PSP版从初始就能玩到追加篇，拥有操作灵魂之力的少女要凭借自己的异能完成各种委托任务，地图上的道具和角色都能当做武器使用。

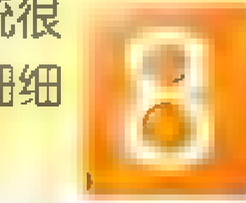
系统沿袭日本一Software的独特风格，个性强烈，大量的收集要素非常适合掌机平台。玩家在序盘往往会觉得不知所措，可一旦理解了系统就会情不自禁地把时间都耗在本作上。游戏的自由度相当高，能够将同伴当武器使，合成道具、制作随机迷宫等游戏内容也让本作相比普通战棋游戏丰满不少。追加的要素不多，不过FANS应该还是会满意的。令人不满的是本作的画面，在剧情对话时非要勉强将角色扩大，看起来与背景相当冲突，如果能再细致地加以绘制就好了。



乌冬 本作属于那种看上去很难懂，不过一旦掌握要领就会欲罢不能的类型。PSP版新追加的要素不多，但是研究要素丰富的本作和掌机的相性非常好。

8

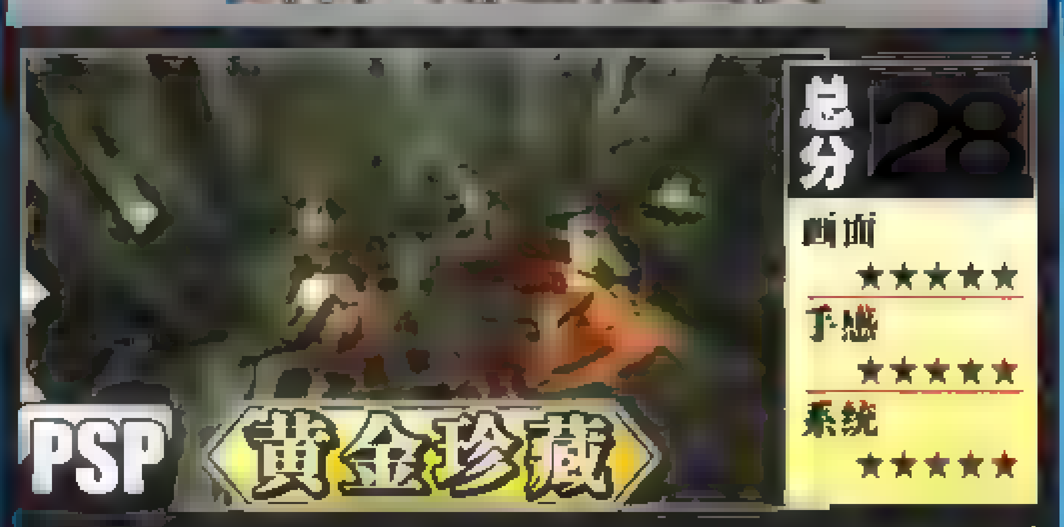
苍穹 圆形的移动范围和行动顺序的设定让游戏更具战略性和自由度，核心的灵魂凭依则与环境因素紧密相关，相辅相成的系统很值得玩家细细研究。



■ファントム・ブレイブ PORTABLE■UMD■日本一Software■S・RPG

■2010年10月28日■1人■无对应周边

战神 斯巴达幽灵



舞台设定在《战神》和《战神2》之间，奎托斯虽然坐上了战神的新宝座，却无法忘记童年记忆中的那道伤疤，为了打破噩梦，奎托斯再次奔向亚特兰蒂斯。

因为《战神》从起步的时候系统就已经趋近完美，所以本作的系统并没有太多革命性的创新，不过在画面上表现得更为出色，而且也新增了新武器和两个全新魔法，确实给了我们一个想要的战神。游戏依然充满了血腥和暴力的招牌元素，BOSS战荡气回肠，普通战流畅华丽，其镜头的运用堪称业界顶级；QTE也有了非常人性化的改进，最突出的是不用担心再像前作那样使用滑杆去模拟各种动作。本作倾向于对战斗的刻画，所以解谜显得颇为小儿科，而且关卡的线性设计让探索的空间显得有些拘束。

10

马修 画面细节有不少提升，激烈的战斗很容易让玩家代入其中，解谜难度虽有下降但也增加了流畅。QTE虽没有家用机版那么暴力满点，但表演性观赏性依旧十足。

9

酷洛洛 PSP上推出的“《战神》系列”第二作，大气的画面和爽快的打斗依旧没让玩家失望，虽说没什么创新点，甚至乎有点老套，但游戏素质绝对是一流的。

9

■God of War：Ghost of Sparta■UMD■SCEA■ACT

■2010年11月2日■1人■无对应周边

黄金太阳 黑暗黎明

曾在GBA平台红极一时的《黄金太阳》系列最新作，剧本设定在前作的30年后，众多昔日的角色都有登场，精神力和精灵则分别是解谜与战斗的核心。

总分	24
剧本	★★★★☆
系统	★★★★☆
进化	★★★★☆

■黄金の太阳 漆黑なる夜明け■卡片（2Gb）
■Nintendo■RPG■2010年10月28日■1人■无对应周边

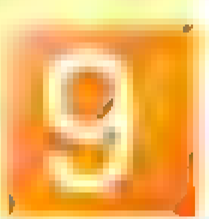
前两作的积累让本作拥有庞大的世界观和繁杂的背景关系，游戏中厚道地设置了名词解释来方便初次接触本系列的新手。30年的时间跨度正好让新老玩家都能接受，不过剧本在表现力方面却略显平淡。系列的精髓很好地继承了下来，作为核心的精神力和精灵系统都没有太大变化。解谜时利用触控笔会便捷不少，不过谜题难度相较前作有所下降。丰富的精灵收集也是游戏的一大乐趣，但部分区域剧情后无法返回，导致一旦错过了就无法回收的设定比较惹人诟病。诚然本作是一款不可多得的佳作，但却没能让人看到在平台进化后，除了画面外其他方面所应有的冲击感。

8

作为GBA时代的老玩家，对这款游戏必然会感慨一番，不过游戏的素质并没有实质性的提高，再好的作品不创新就会倒退。

7

乌冬 故事壮大，战略性高。职业系统、地图解谜等系列的魅力要素被很好地继承了下来，并且触控操作的加入使谜题的解法更加多元化。



9

天空机器人 从此向CODA

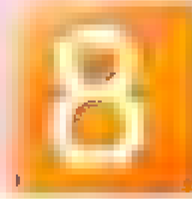
总分	24
动作	★★★★☆
画面	★★★★☆
剧情	★★★☆☆

CC2公司构想10年、制作3年，作为15周年纪念作品推出的原创ARPG。在架空的浮岛世界，主角与他的同伴们将解开世界之谜。

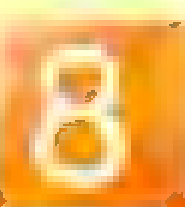
动作要素非常强，抛开培养要素，仅仅把本作看成一款ACT也不为过，只能赞一句不愧是CC2。战斗主体以“抓取→投掷”来进行，但敌人类型丰富，基本不会让人感到厌倦。剧情属于热血王道桥段大集合，对于“勇者拯救世界”+“神秘主角设定”基调不反感的玩家应该能乐在其中。虽然这是一款NDS游戏，但是完全不会用到触控笔，个人觉得操作便捷也不坏。另外游戏中启用了多名大牌声优，但其配音只有几句酷似法语的发音以及在战斗中的吆喝声，非常类似于几个月前的《Fate/新章》，在节省容量的同时倒也切合了游戏的背景。

8

苍穹 本作的世界观庞大独到，战斗操控简单爽快，穿插的一些迷你游戏也起到了很好的调剂作用。另外流程长度以及收集要素方面都算比较厚道。



胧月 画面质感独特，借此烘托出的幻想世界魅力十足，并促使玩家产生强烈的怀古情绪，沉醉其中。战斗节奏明快，不过也有单调的缺点。



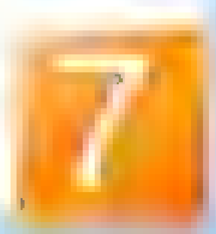
■So atorobo それからCODAへ■卡片（512Mb）■NBG■A・RPG
■2010年10月28日■1～4人■无对应周边

扎克与恩布拉 幻之游园地

总分	21
迷你游戏	★★★☆☆
耐玩度	★★★☆☆
动画	★★★★★

游戏讲述了魔术师扎克被邀请前往德鲁菲诺岛，帮助岛民解决各种困扰以及揭露50年一度的不可思议祭典上魔术的秘密的故事。

这是一款模仿“《雷顿教授》系列”的脑白金游戏，不管是游戏的流程还是方式都很有“教授风格”，只不过教授擅长的各种谜题被换成了各种迷你游戏。虽然这些小游戏有不少需要动脑筋才能完成，但总体来说还是考研玩家的操作技术，动手多于动脑，可以称之为档次较低的动作类脑白金游戏。游戏的过场动画非常不错，4度工作室制作动画的实力再一次体现了出来。由于是迷你游戏合集，因此本作对日语的要求非常低，就算不懂日语也能很快上手，适合各年龄层的玩家，国内的玩家也不需要再等中文版了。



7

乌冬 无论是剧情还是迷你游戏都给人非常充实的感觉，不过迷你游戏种类的重复性有点高，如果玩法上有多一点的区别会显得更好。

7

白菜 本以为会是完全向《雷顿教授》致敬的作品，玩过才发现带有时间限制的迷你小游戏倒也挺有难度，剧情展开也不错，算是有自己的独立风格。

7

■ザックとオンブラ まぼろしの游园地■卡片（1Gb）■Konam■AVG
■2010年10月28日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

重装机兵3

メタルマックス3

NDS

◆角川Games◆RPG◆2010年7月29日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆6090日元◆无对应周边

在系列沉寂了十七年之久后，在原制作公司Data East宣布破产之后，《重装机兵》续作的出现让人几乎不敢相信自己的眼睛。然而游戏的标题赫然是老玩家们最为熟悉的“Metal Max”，宫刚宽、山本贵嗣、门仓聪的初代“铁三角”组合再度聚首，拥有鲜红发色的主角驾驶着猩红色的战车……一切都在告诉着玩家们——《重装机兵》真的回来了！

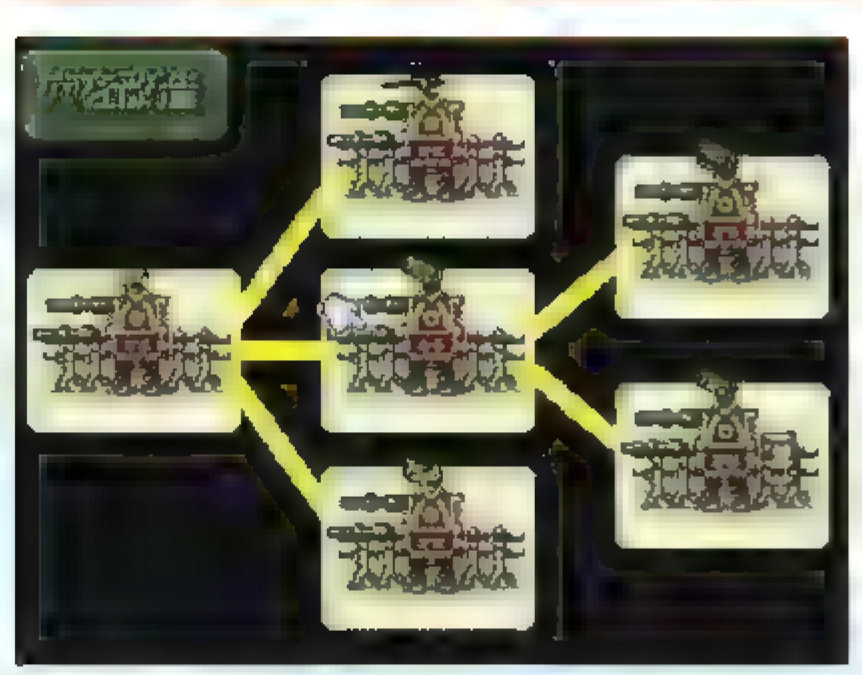
经典传承

若要问“《重装机兵》系列”最大的特色是什么？相信大多数玩家都会想到“自由度”、“战车”、“赏金怪物”等方面。正是这些独具特色的设定，让《重装机兵》在那个剑与魔法类RPG红极一时的年代开拓了属于自己的道路，而《重装机兵3》也将系列的精髓——传承了下来。

从游戏发售之前，红色头发的主角就让玩家们浮想联翩，因为“红狼”这个名字是所有经历过初代的玩家都无法忘却的。虽然3代的主线剧情并非像玩家们设想的那样是初代的后传，但是在电击中清醒过来的红发主角依然算一个不错的伏笔（但相信不少玩家在看到第一张被盖印的通缉令后就隐约察觉到真相了）。本作的主线并不像初代那样路人化，也不似2代一般强调复仇，在不断的冒险中探寻自我、寻找真爱才是3代的主题，游戏中的三种结局都与“爱”紧紧相扣——这不禁让人想起初代起就有的经典配乐《Theme of love》。主线剧情的表现可谓中规中矩，而本作在各方面依旧自由度十足，除了少许环节的限制外，玩家的攻略顺序完全可以按照自己的喜好，在熟悉了流程和系统后仍然能够采取系列固有的“一路逃跑，拿到好战车后再杀个回马枪”的战术。12辆战车和30个赏金怪物虽非系列之最，但

是其中出现的红狼战车“R Wolf”、赏金怪物“神风女王”都让玩家们感受到了本作流淌着的纯正“重装血液”。至于游戏的音乐、复活方式以及迷你小游戏等等熟悉的要素，更是无时不刻地带给系列的粉丝们以感动。

变革进化



虽然与2代已经相隔了17年，但游戏并非是止步不前的，宫刚宽参与制作两款《Metal Saga》作品后得到的积累，也在本作中体现了出来。

支线任务在《钢之季节》中首次出现，而本作在此方面进行了强化和拓展，大量的支线任务不但能增加游戏时间，在影响NPC好感度的同时也对剧情和人物背景做了一定的补充。当然，玩家也可以完全无视支线任务，一路走主线来追求最速通关，这也体现了流程方面的“自由度”。在以往的作品中，武器的攻击范围分为个体、一组、全体，自从《钢季》引入武器攻击面的设定后，让游戏的战斗真实了不少，本作也继承了这一优良设定，并且不少武器还可以通过L、R键来调整火力范围，玩家需要根据敌方的站位和强弱进而在武器的范围和威力之间找到平衡点。虽然系列从初代开始就有职业的设定，但同伴选择系统是从《沙尘之锁》才登场的，本作中更是设置了自创角色系统，让玩家在6种职业中自由选择搭配，以结成属于自己独一无二的阵容，而各职业的独有特技也增强了本作在战斗方面的“自由度”。战车的涂装和上色同样源自于《沙锁》，可以彰显玩家的个性和DIY才能，不过遗憾的是涂装在战斗中并不会显示。机车是本作新登场的车种，虽然防御性方面较差，但是可以使用道具的特性也让它有着不低的出场几率。战车改造则一直是系列的最大乐趣所在，本作中的穴改造引入了分支路线的设定，12辆战车中尤以“八抬大轿”的路线最为多样。不同改造路线最终导向的战车形态不尽相同，特点也有所差异，根据战车的炮孔、特性而制定出来的战术也是变化繁多，双引擎战车的出现更是让人兴奋不已，这再次印证了本作的“高自由度”！另外也不能忘了从2代开始就是玩家们忠实伙伴的战斗犬波奇，新增的战斗犬乘坐物也让它的实力在本作中提高了一个层次（不过三条狗没有外形和特性上的差别是一个败笔）。

细节缺憾

作为一款投资较小的游戏，本作在细节方面存在着大量的问题：作为一款掌机游戏，本作甚至没有中断存档，读取记录也颇为不便（无法reset）；买卖道具时的指令不够人性化，制造炮弹时甚至只能一发一发地生产；角色在行走时略显迟缓，而相对的游戏中不少地域的遇敌率又极高，虽然有“迷彩条”和“推进器”等道具，但这些是中后期才有的战车装备，而推进器的燃料甚至还需要自行刷取；游戏中不少情节比如收集细胞、寻找电池并充电的桥段让剧情的节奏拖沓不堪，与系列游戏惯有的“速攻”风格背道而驰；战斗模式设定为敌我同时攻击的话，战斗动画会发生拖慢；部分赏金怪物特点不够鲜明，甚至还有外形重复的敌人如火星、土星人，大萝卜父子出现，略有些赶工之嫌；职业间的平衡性较差，摔跤手和猎人堪称IMBA（imbalance，不平衡），让其他职业没有了用武之地；改造后的战车无法还原是一个比较严重的问题，甚至二周目时也无法进行变更，玩家想要尝试其他的改造路线就只能砍掉重练；联机要素相对于其他RPG游戏薄弱了一些，对战模式的可研究性也不高；最后必须提到的是游戏中充斥的大量BUG，虽然良性的BUG可以减少刷经验、素材的时间，但是恶性的死机、道具消失BUG就比较让人难以接受了。

结语 《重装机兵》是一款风格独特的游戏，在RPG界中可以算作异类，这也注定了它不可能像一些游戏那样大红大紫。然而《重装机兵》又恰恰是一款对国内玩家影响深远的游戏，在FC上接触过初代的玩家都无法忘记曾经的那份感动。《重装机兵3》的素质诚然无愧于“正统续作”的身分，但“整体优秀、细节丢分”也是本作的真实写照。游戏的销量并不算高，但是系列粉丝和市场的反应还是让制作方看到了前景，相信续作不会再让玩家等待十几年。

继去年在NDS平台上推出《沙加2 秘宝传说 命运女神》后，Square Enix再度为玩家们带来了GB平台《沙加3 时空的霸者》的复刻版。重生后的游戏究竟会有哪些变化呢？本次前线就将为读者们带来本作的综合报道，人物、种族、系统等相关资料都将为玩家们一一呈现。

NINTENDO DS

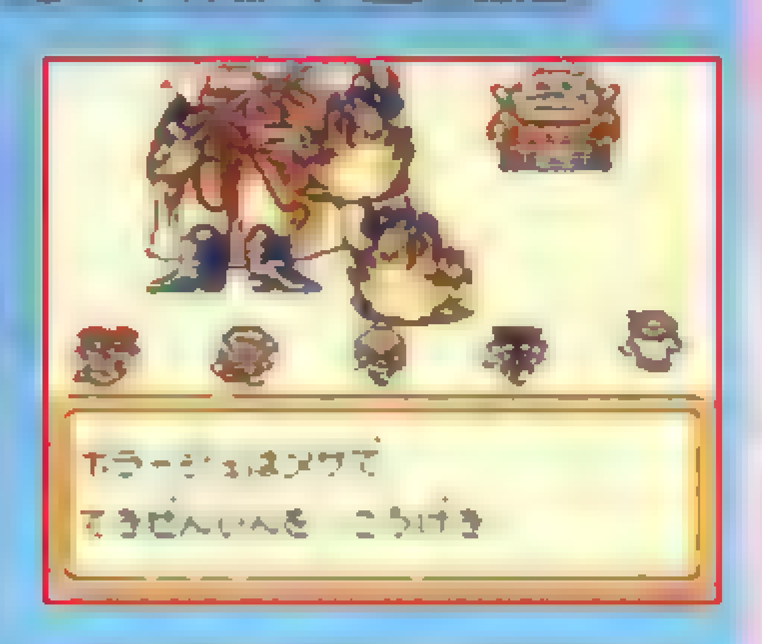
沙加3 时空的霸者 影或光

Square Enix	RPG	预定2011年1月6日	日版

文 苍穹　美编 紫血旖

サガ3時空の覇者 Shadow or Light

关于《时空的霸者》



1991年12月13日发售的《沙加3 时空的霸者》是GB平台上“沙加三部曲”的完结篇，由于“《沙加》系列”的制作人河津秋敏当时正在着力制作《浪漫沙加》，因此本作交给了其他团队负责。制作人的更换导致本作的氛围与系列的其他作品有所差异，然而跨越过去、现在、未来、异次元的壮阔剧本，以及独具特色的游戏系统还是给玩家留下了深刻的印象。

Story

在很久之前

名为“索尔”之神与异次元的众神发生了争斗

在借助战斗机“斯泰斯洛斯”取得胜利后

索尔将战斗机和众神一并封印了起来

时过境迁，谜一般的巨大水瓶突然出现

大量的水和魔物从水瓶中倾泻而出

未来的世界濒临着灭亡的危机

身为未来人的杜恩等3人带着使命被送回了过去

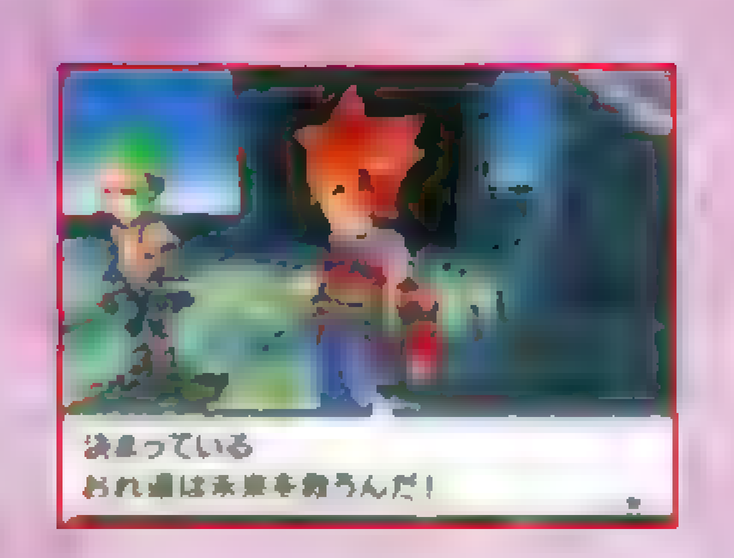
为了改变历史、拯救自己的世界而踏上旅途——

过去、现在、未来，跨越时空的壮阔剧本就此拉开帷幕——

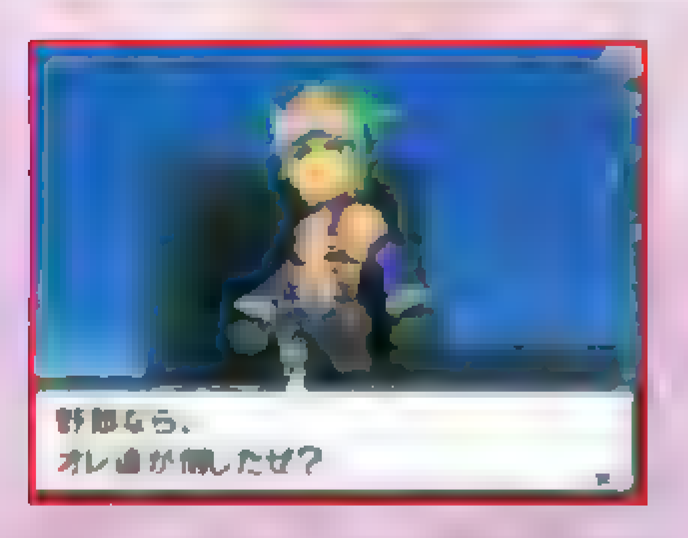
穿越时空的4名年轻人

西琉（タリーナ）

基尔长老的孙女，居住在现在的世界，是一位大方的人类少女，为救世界而决定与从未来返回的3人同行。



本作的主人公，由达姆村的基尔长老养大的人类少年，为了拯救未来而下定决心展开冒险。



雷夫（ルナレフ）

从未来返回的超能力者，一有想法就会立刻付诸行动，依靠自己积极的性格奋勇前进。

米露菲（ミルフィ）

从未来返回的超能力少女，在同伴中最为深谋远虑，总是用简短的话语来表达自己的思想。

在不同时空遇到的角色们

迪奥尔（ディオール）

在达姆村生活的男孩，非常调皮，其恶作剧让大人们都束手无措。非常仰慕杜恩，并称他为“大哥”。

在未来世界与杜恩等人再会的迪奥尔已经成长为一名健壮的青年。在濒临灭亡的世界，他指挥着革命军对抗魔物。

内梅希丝（ネメシス）

在达姆村生活的女孩儿，性格稳重大方但有些我行我素。仰慕杜恩并称他为“大哥”。

在未来成长为美丽女性的内梅希丝，究竟是何种原因，让她遭到魔物们的追击呢？

旺达拉（ワンダラー）

与杜恩等人数次相会的“迷之男”，他毫不吝惜地把旅程所需的道具交给了主角，其用意不明。头上戴着的面具似乎与时空战斗机“斯泰斯洛斯”有些相似……

变身为6大种族展开冒险

原版的特征之一“变身”系统在本作中依然存在。玩家的4人队伍中有两名人类、两名超能者，战斗获胜后，怪物会掉落肉、螺钉等道具，使用它们就能让角色变化成为其他的种族。不同种族拥有各自擅长的武器，成长的数值也会有所差异。

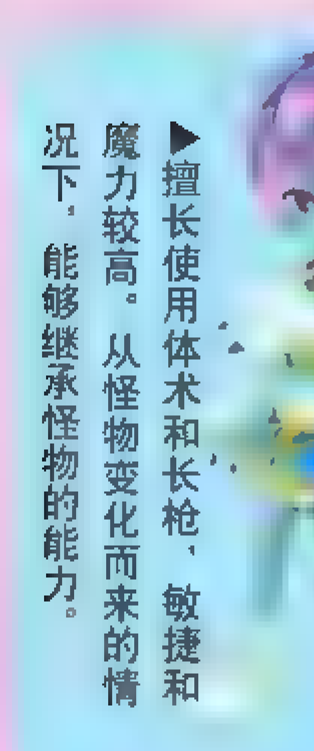
超能者

▶擅长使用魔法、弓和细剑，魔力较高。只有超能者能够习得新魔法。

人类

◀擅长运用刀和长剑，成长平均。只有人类能够习得全部武器的特技。

兽人



▶擅长使用体术和长枪，敏捷和魔力较高。从怪物变化而来的情况下，能够继承怪物的能力。

改造人

◀擅长用大剑和斧这类重武器，攻击力、HP较高。根据装备品的不同，数值也有少许变化。

机器人

◀能够使用火器、枪炮，防御力、HP较高，不容易陷入异常状态，但是对魔法的抗性较弱。根据装备品的不同，数值会有较大的变化。

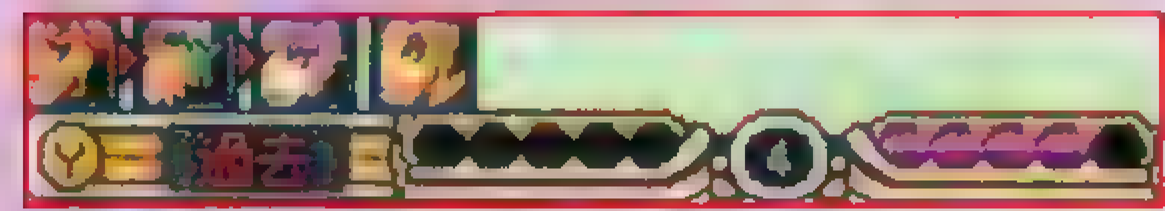
怪物

▶不能使用武器或魔法，只能使用固有技的种族，吃下肉后能变成其他怪物，有时能突变成强力的变异怪物。

操控时间的神秘装置

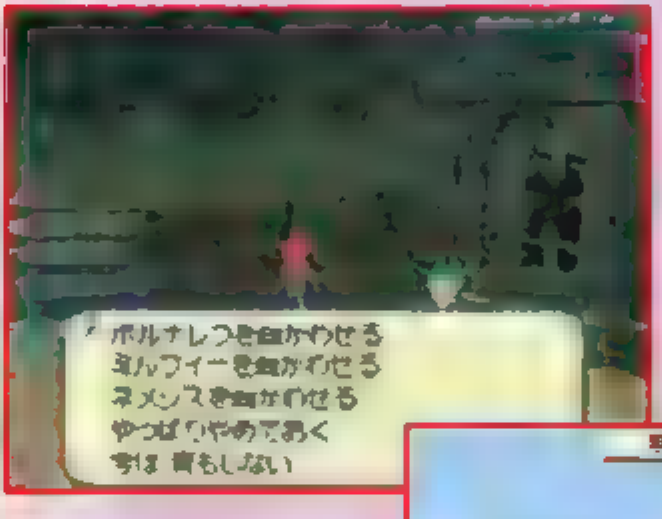
本作的主题是穿越时空的壮阔冒险，而“时间装置（タイムズ·ギア）”便是游戏的关键。想要使用装置的能力必须收集“时间装置点数”，上屏幕下方的点数槽区间为-5～+5。惟有活用时间装置的能力才能化险为夷。

在战斗中使用神秘的“装置驱动器（ギアドライブ）”也会有神奇的效果：1.召唤过去的自己，让该名角色在本回合再次行动；2.敌方单体的时间停止，己方与同伴一起攻击，对敌人造成极大伤害；3.呼唤未来的自己，让该名角色使用所装备武器的最强技，给予敌人痛击！



▲在战斗中击倒敌人、受到攻击或是满足其他条件，都能让点数增加。

▲在杜恩的面前，时间装置突然发出了异样的光芒。这个装置究竟是谁出于何种目的制作的呢？



◀使用时间装置点数后，能够通过选择支改变剧情的发展。

▶西琉呼唤来过去的自己，对敌人使出“无限回转地狱”。

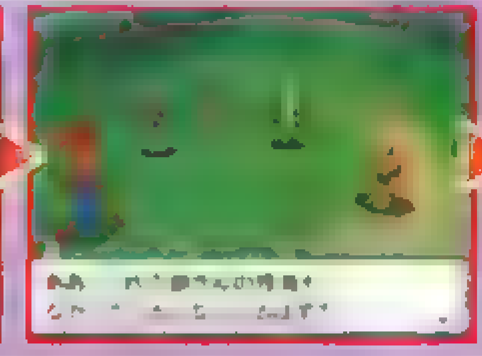
SSS 剧本、同步、系统

当时间装置点数积累到一定值后，在事件中就会出现各种各样的选择支，而根据玩家选择的不同，之后的发展也会发生变化，这就是“剧本、同步、系统（简称SSS）”。剧情发生变化后，得到的报酬也会有所不同，其他方面的差异也有很多。

▲选择出现，究竟是该以说得为优先，还是以确保老人的安全为优先呢？

以安全为优先

为了确保老人的安全，众人先行击倒了怪物，但在相会后，老人并不知道自己被这群年轻人所救。



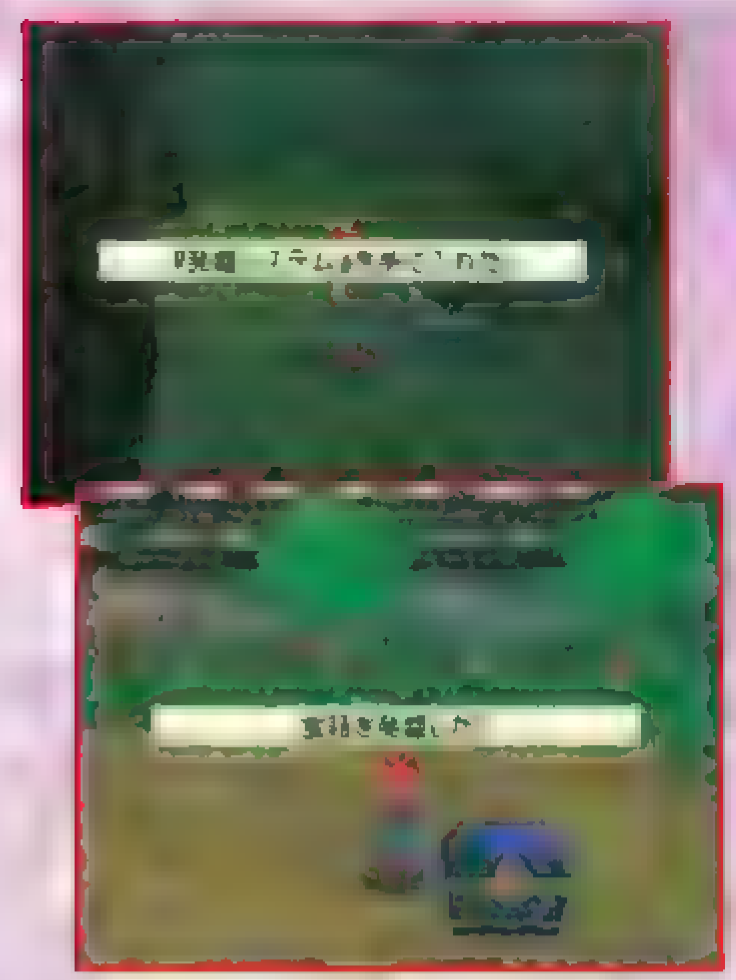
以说得为优先

在怪物即将袭击老人之时，众人赶到击退了怪物。成功说服老人后，为表感谢老人也送上了谢礼。

超时空战斗机

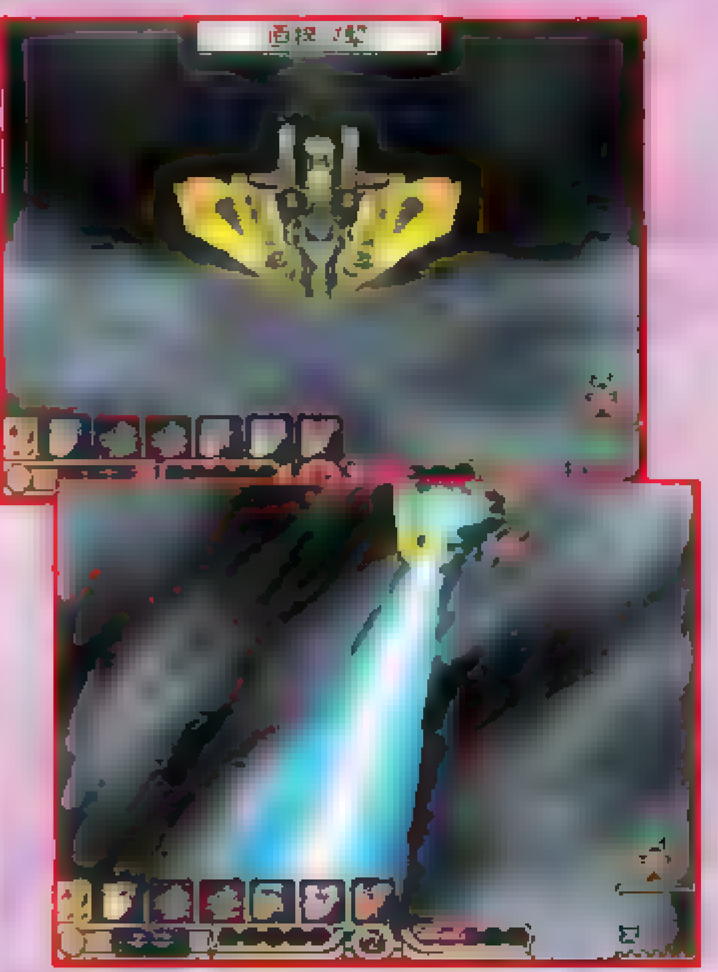
由创世之神“索尔”制作出的战斗机“斯泰斯洛斯”，相传该战斗机拥有穿越时空的能力，由于力量太过强大，而被封印在零件中并散落到了世界各处。随着零件的不断找回，“斯泰斯洛斯”也会渐渐地恢复能力。

超时空战斗机还拥有“捕获”、“援护攻击”等特殊能力，赶紧找回失散的零件吧！



▲在宝箱中找到了零件“发掘系统”，此后就能看见隐藏的宝箱了。

▲光柱将怪物包围，成功捕获后可以查看怪物的基本能力。



▲在战斗中呼唤出战斗机，通过镭射向敌方全体发动攻击。

即时成长系统

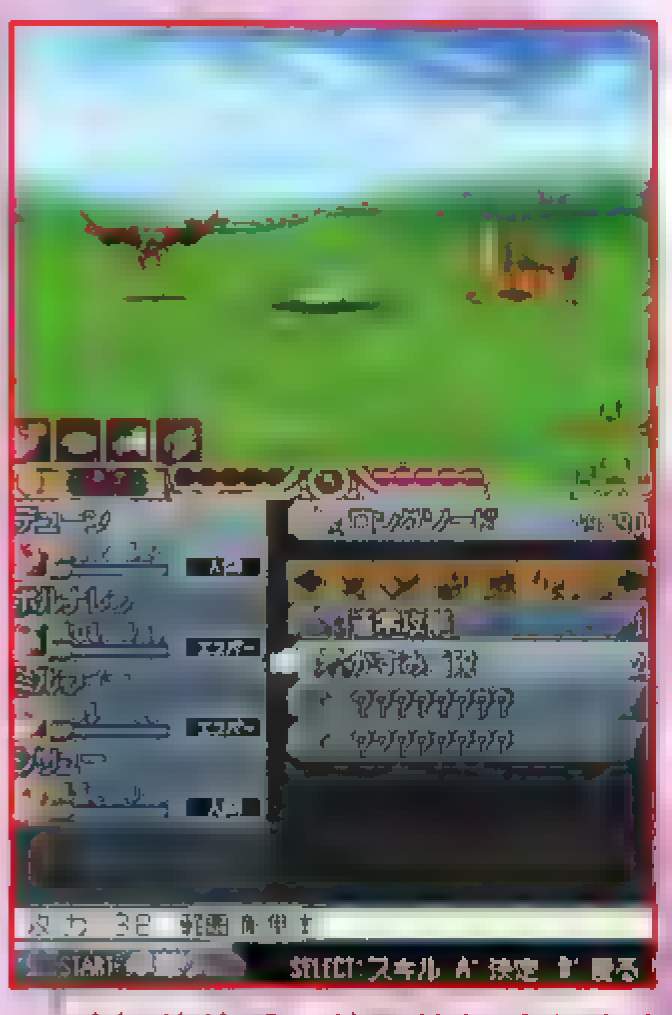
角色在战斗中就能提高能力、或是习得特技，这便是“即时成长”系统。根据种族和使用武器的不同，角色的成长会发生变化，习得的特技也有所差异，这让本作的战斗充满了战略性！

▲系列中固有的强力大剑特技「乱雪月花」发动！

战斗的行动顺序

战斗中上屏幕左下显示的就是敌我双方的行动顺序，玩家所控制的角色们使用的武器、特技会让角色的敏捷值发生变化，而武器和特技一旦改变，行动顺序也会即时地发生改变。想要与同伴发生“连携”，或者是阻止敌方的连携攻击，就要灵活改变行动顺序。

▲我方3名角色的行动顺序前后相连，这也是使用“连携攻击”的必要条件。

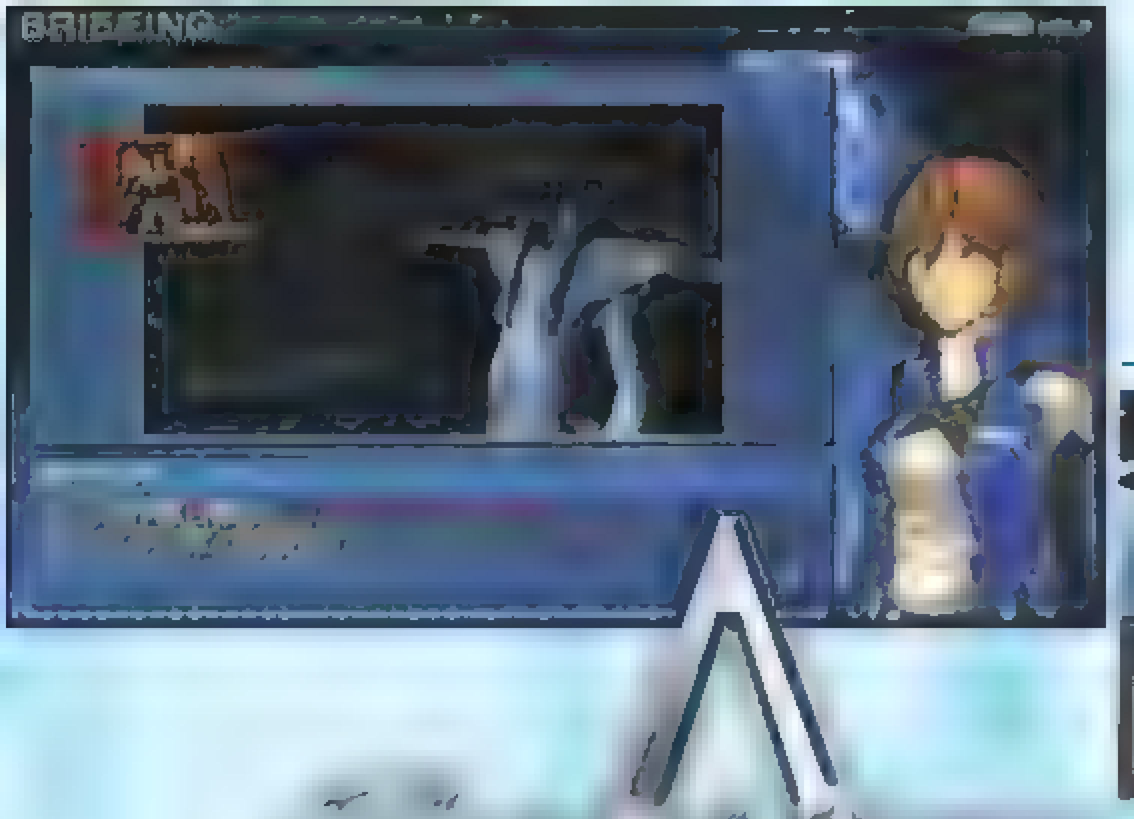


▲选择特技后，杜恩的行动顺序也变成了第一位。

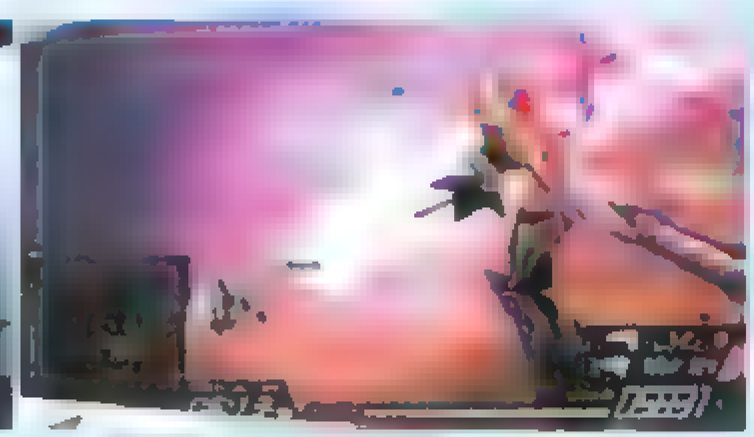
连携与连携升华

当我方角色行动顺序相连时，就可以使用“连携攻击”，连携攻击对敌方会有追加伤害，而获得的时间装置点数也会增加。在连携中，部分特技还会发生变化，即“连携升华”，一些特技和魔法攻击范围和攻击力会有所增加。

▲“闪电”魔法在连携升华后变成攻击敌方全体的“招雷”。



《ACE》完全



自从《机战A 携带版》之后，PSP的《机战》新作便杳无音讯，眼看2010年即将结束，PSP的“机战饭”们依然没有盼来期待的新作，不过倒是把有着“动作版《机战》”之称的《异世纪传说》给等来了。

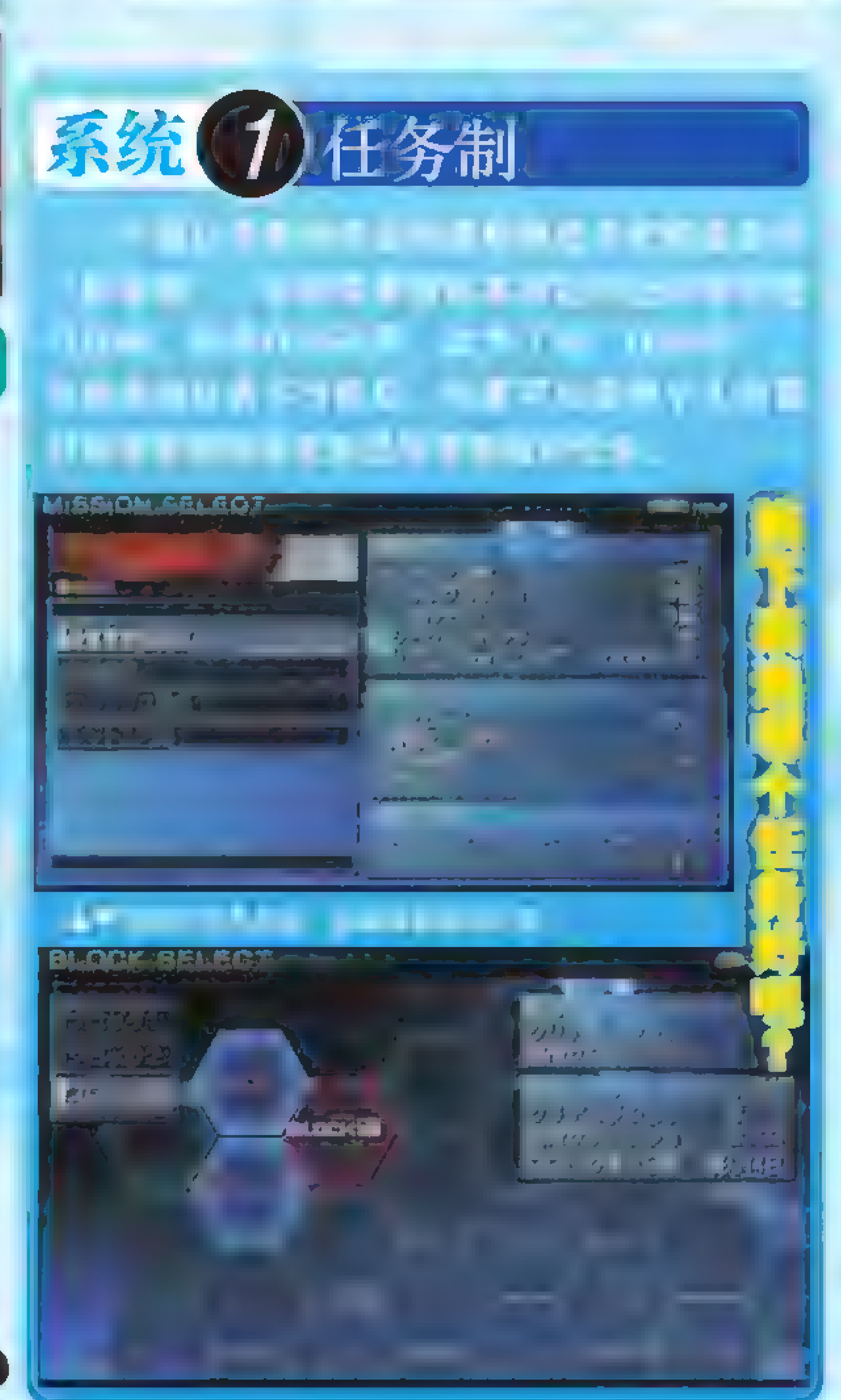
文 乌冬　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

异世纪传说 携带版

-Another Century's Episode Portable-

NBGI	ACT	预定2011年1月3日	日版
~3人	[illegible]	[illegible]	



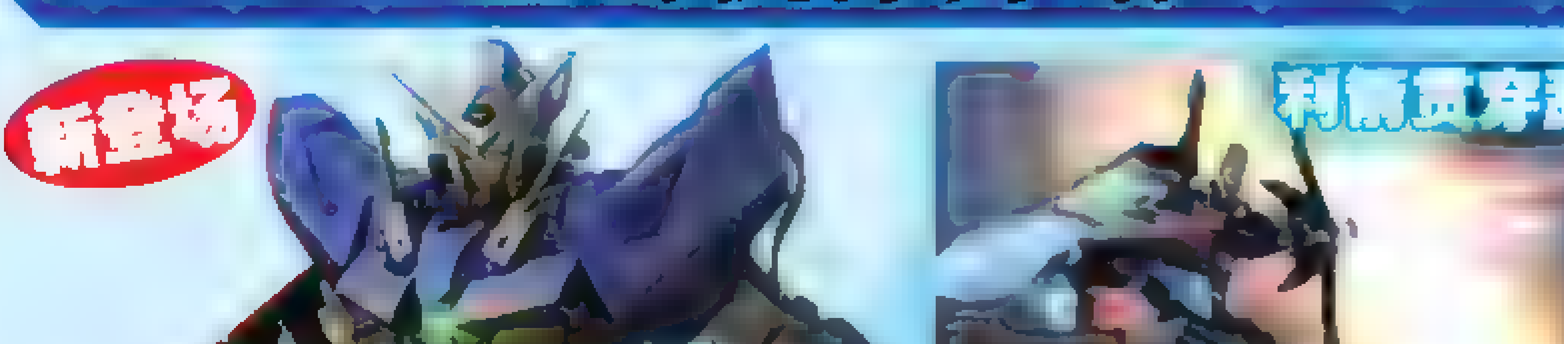
收录作品

苍之流星 SPT 雷兹纳
灵魂力量
圣光之翼
返乡战士
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2
机动战舰 剧场版 黑暗王子
圣战士登拜因
重战机艾尔盖姆
机甲战记 龙骑
机动战士Z高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动新世纪 高达X
新机动战记高达W 无尽的华尔兹
∀高达
机动战士高达SEED DESTINY
★机动战士高达00
★VS骑士弹珠汽水&40炎
超时空要塞Plus
超时空要塞F
★交响诗篇 彩虹满载

★为系列初登场作品

新作在PSP登场!

登场机体介绍



《机动战士高达00》

能天使高达

（机师：刹那·F·清英）

作品主人公之一刹那驾驶的高达，以4把光剑和3把实体剑作为武器，擅长接近战。

▲▶几乎没有远程武器的能天使高达作战的第一步就是要想办法接近敌机。

拿手的接近战

新登场

《VS骑士弹珠汽水&40炎》

火焰皇帝

（机师：3代目勇者弹珠汽水、苏打水）

被称为神灵骑士的机器人，由3代目勇者弹珠汽水、苏打水共同驾驶，缺一不可。

《交响诗篇 彩虹满载》

尼尔瓦修 type ZERO spec2

（机师：兰顿·萨斯顿）

新登场

剧场版《交响诗篇 彩虹满载》登场的机体，除了机器人形态外，还可以变形为高速飞行形态。

▶战斗用机器人形态，移动时就用高速飞行形态。

在天空冲浪!

系统2 新机体入手

《Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2》

兰斯洛特・艾比昂

（机师：枢木朱雀）

朱雀专用机体。相比初代兰斯洛特背部多装了6个能量翼，机动力大幅提升。

◀能量翼也可放出粒子对敌人展开攻击。

《超时空要塞F》

VF-25F

（机师：早乙女阿鲁特）

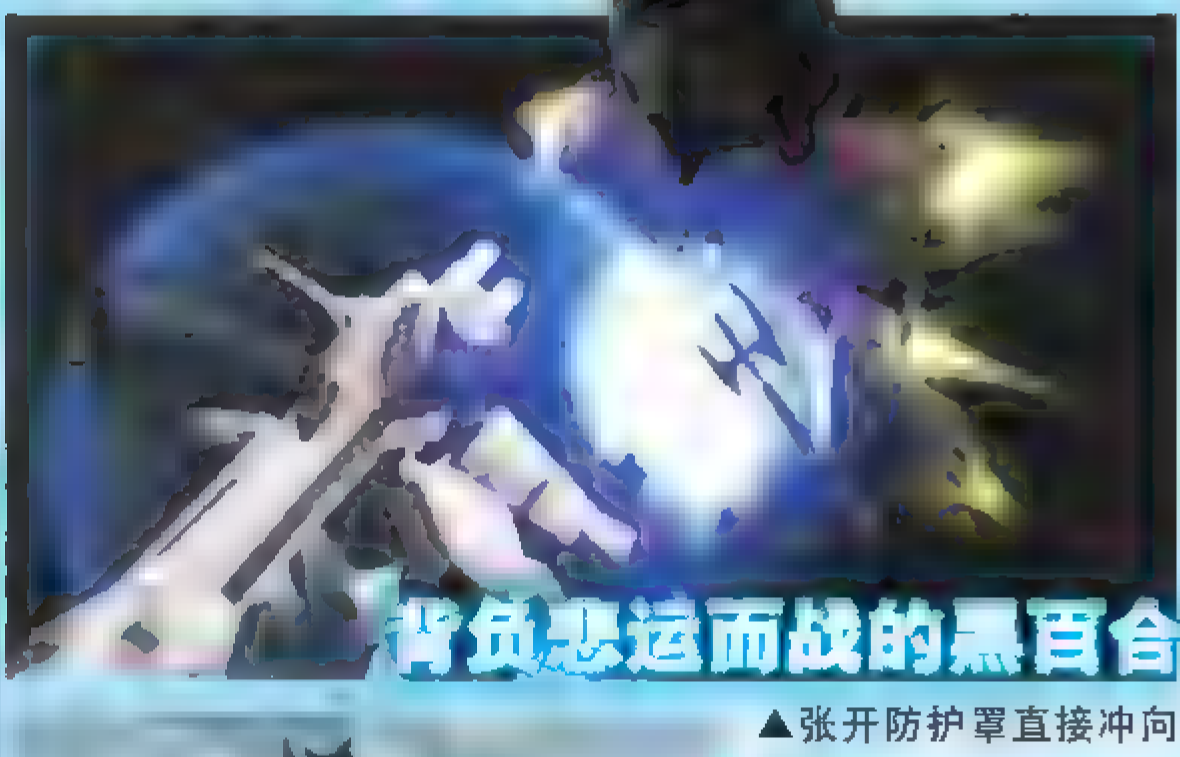
被称为“瓦尔基里”的可变形战斗机，可在战斗机、机器人和两足战机三种形态间切换。

《机动战舰 剧场版 黑暗王子》

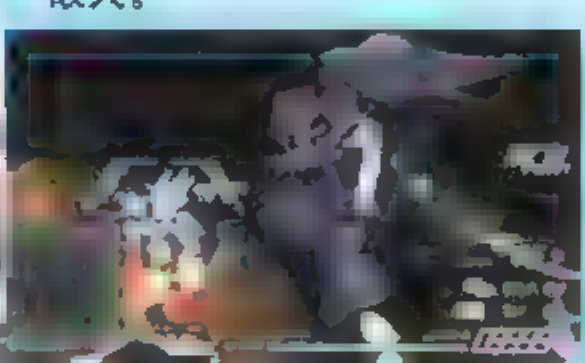
黑百合

（机师：天河明人）

名为“艾斯特巴利斯”的人形兵器，剧场版中主角天河明人驾驶的是加装了高机动推进器的特殊版本。



▲张开防护罩直接冲向敌人。



系统3 最多3人协力游戏

《机动战士Z高达》

Z高达

（机师：卡缪·维达）

能单机突入大气层的可变形MS，属于机动力和火力并重的一线级机体。

光束军刀将敌人切裂

▲散布无数纳米机器将物质分解的月光蝶发动。

《∀高达》

∀高达

（机师：罗兰·赛亚克）

黑历史遗留下来的机体，具有非常高的战斗力，据说单机就可毁灭人类文明。

与Turn X的兄弟对决

V-MAX发动！

▲▼体积小巧的SPT非常适合高机动战。

《苍之流星 SPT 雷兹纳》

雷兹纳

（机师：飞鸟英二）

作为第二代SPT的试作机开发的泛用型机体，装备有在短时间内大幅提升机动力的V-MAX系统。

系统4 在任务中补给

圣战士出击！

《圣战士登拜因》

登拜因

（机师：翔·扎曼）

被称为"奥拉战士"的机动兵器，具有类似昆虫的外貌是其一大特征，登拜因是主角翔初期驾驶的机体。

《灵魂力量》

Nelly·Brain

（机师：伊佐未勇）

统称为抗体的人形兵器，使用查克拉作为攻击和防御手段，Nelly·Brain是主人公勇后期搭乘的机体。

具有灵性的兵器

▼艾尔盖姆Mk－Ⅱ主武器威力虽大，不过使用后也有不小的硬直，需要看清楚敌人动向再用。

《重战机艾尔盖姆》

艾尔盖姆Mk－Ⅱ

（机师：达巴·麦洛德）

主人公达巴后期驾驶的机体，不仅机动力和攻击力优秀，而且还能变形为飞行形态。

A级HM之间的战斗

文 胧月 美编 咕噜

距离本作发售还有不到20天了，猎人们总算可以进入短暂却更为难熬的倒计时阶段。从这期开始，《掌机王SP》会对游戏进行连续报道，这次为大家介绍的是有别于系列前作和家用机版的三只原创怪物。

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人 携带版 3rd

Capcom	ACT	预定2010年12月1日	日版
1～4人	5800日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.131 P4/Vol.141 P32/Vol.143 P101		

生存在火山和砂原的牙兽种。身体被高韧性的甲壳包裹，能够团起身子像球一样地滚动。在发动攻击时，它会伸出长舌将对方卷近，并吐出强力的麻痹液体夺走猎物的自由，被它盯上的生物很难有成功逃脱的。

赤甲兽

牙兽种

包裹着坚韧甲壳的红色猛兽

弹跳攻击

把身体蜷成一团，宛如橡皮球一样四处弹射攻击。落地点是否随机呢？如果是，那对猎人又将是一番考验。

麻痹液

吐出强力的麻痹液，是赤甲兽极具威胁的攻击方式之一。虽然大型怪物的吐息攻击并不少见，但中招即麻痹的这种攻击无疑更具威胁性。值得关注的是，麻痹液的射速是否来得及让猎人做出反应。

恶臭气体

弓起身体，向四周喷射出臭气。受该气体影响，猎人将无法使用一部分的道具。

吞噬一切的砂原大胃王

潜口龙

海龙种

栖息在砂原的海龙种，巨大的口部是其外形特征。它通常将自己埋在沙里，拟态成沙山。一旦有猎物接近，听觉敏锐的潜口龙会立刻钻出，向目标发动凶暴的攻击。由于口部巨大，所以它在吞咽食物时同样会吃下大量的砂土，这些砂土借由身体的专门器官排出。

吐沙

吐出大量的沙子，引发一阵黄沙旋风。不管该旋风是否会把猎人向中间强行吸引，总之不要站在正面。

能够在沙子中潜行

▲潜口龙会潜入沙中瞒过猎人的眼睛。

突进

张开血盆大口向猎人冲撞而来，结合其在砂原中的游泳姿态，简直像是海中鲨鱼。身体如此巨大的突进想必很难回避，必须在实战里探寻应对办法。

跳咬

整个身体从沙中跃出，并向猎人发动咬合力惊人的一击。潜口龙虽然看上去笨重异常，这一击的动作却异常轻盈。

潜口龙的弱点在口腔里？

当潜口龙张开大嘴时，我们能很明显地看到其口腔里的悬雍垂（又称"小舌头"）。该部位看上去肉质柔软，似乎是潜口龙的最大弱点，值得猎人集中攻击。切记不要贪刀，否则会有被一口吞下的危险。

▲该部位异常显眼，不过很难把握攻击时机。

垂皮龙

草食种

这是生活在水没林以及火山周边的草食种怪物，具有极强的领地意识。雄性垂皮龙体型巨大，性情凶猛，不把猎人乃至飞龙放在眼里。厚皮的耐热防水性极佳，能够在严酷的环境里悠然存活下来。

▲对妨碍自己的一切生物都不姑息，它的攻击力看上去也并不低。

▲温顺的眼神和憨厚的样貌下隐藏着积极的攻击性，要小心防范它靠近。

对环境的适应能力在草食种里名列前茅

文 胧月　美编 紫血漪

SE出品的高素质格斗游戏《异说 最终幻想》初代大受好评后，该公司又预定于明年春天推出其续作。从目前放出的情报看，本作的战斗方式与前作基本相同，来自“《FF》系列”各作的角色依然是最重要的卖点。这次的报道将以角色为中心，除了我们熟悉的前作英雄外，看看又有哪些战士会屹立在全新的舞台上吧。

PLAYSTATION PORTABLE

异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

Square Enix	FTG	预定2011年春	日版
1～2人	售价未定	[illegible]	

故事背景

世界的两大柱神——司掌秩序的女神COSMOS和司掌混沌的恶神CHAOS，他们召唤出各自的战士数度战争轮回，这次的战争已经贴上“第十二次”的标签。标题中“012”的官方完整写法是duodecim，即拉丁文中的“12”。虽然闪电、凯因、蒂法等战士陆续加入秩序阵营，但等待他们的却是空前的荆棘之路。

新角色参战！

对秩序女神抱有怀疑

▲对秩序阵营的战士抱有怀疑的闪电，将光之战士呼作“背叛者”。她的真实用意是？

作战要点

闪电在本作也保留了《最终幻想XIII》的成熟高贵，她的特征是能在战斗中同时按下L和R键，在“攻击者”、“冲击者”和“治疗者”三种战斗姿态间切换，是很难上手但操作乐趣很高的角色。这三种战斗姿态虽然不会导致HP发生变化，但勇气攻击的种类和特性都完全不同，几乎等于操控3名角色，是技术派玩家的理想修行对象。

秩序阵营的战士
同室操戈

闪电

from《最终幻想XIII》
声优：坂本真绫

以“闪电”为行动代号的坚强女战士，为保护妹妹决定舍弃“艾克雷尔·法隆”的本名，成为一名圣府军人。虽然遣词用句硬朗尖锐，但同样拥有着女性温柔。

两名战友的相遇

▲失忆的塞西尔和凯因在战斗中逐步找回自己的记忆。

凯因的真意究竟为何？

▲凯因宣称秩序阵营最终会失败，这其中隐含了什么玄机？

凯因·海温特

from《最终幻想IV》
声优：山寺宏一

以长枪为武器、擅长空中战的龙骑士。感情不流于言表，但正义感强烈、重情重义。在《F.F.IV》中，他对塞西尔的自卑感被高贝兹利用，曾两度背叛好友，但最终还是迷途知返，加入塞西尔一行的最终战队伍。

▶▼被众多与自己外形相同的仿制人包围，凯因陷入了极度愤怒。

作战要点

龙骑士的代名词是“跳跃”，想用好凯因，首先要熟练掌握跳跃中的所有行动。由于跳跃是可以在地面使用的HP攻击，在急速上升→急速下降的连贯动作后给予敌人打击。这招兼备回避和反击的效果，且上升过程中亦有攻击判定，能对头顶上方的敌人进行牵制，非常好用。此外还可以自由变更跳跃时机，在跳到最高点时以回避取消攻击等等，这一系列的优秀性能不禁让人推断凯因是个以跳跃为核心战术的角色。

《FFVII》的蒂法正式参战！

七号街的天使降临异界

双拳头随时准备战斗

▶蒂法一直与英雄们的仿制人对战，而这次似乎遇到了真正的对手。

蒂法·洛克哈特

from《最终幻想VII》
声优：伊藤步

系列最高人气的女性角色之一，以格斗术作战。性格开朗活泼，又对同伴体贴有加。在《FFVII》中她是反神罗组织“雪崩”的一员，对青梅竹马的克劳德情愫暗寄。

蒂法的另一个造型

操纵时间的魔女从背后逼近！

◀阿尔迪米西娅从高贝兹处听取极密情报，这场战斗的尽头将在何处？

被无尽的战斗翻弄的战士们

召唤同伴攻击的援护系统

本作的基本战斗方式与前作《DDFF》相似，只不过在1对1的基础上新加入"援护系统"。该系统允许玩家召唤出同伴帮助自己作战，援护角色能在短时间内令对手无法行动或中断对方的连击，只要使用得当，不仅能打出华丽的连击，更可提高我方的防御性。

▶援护槽通过普通攻击来积蓄，即使空挥武器也没问题。

援护角色登场！

▲闪电向皇帝发动攻击，皇帝召唤出援护角色加兰德。

援护锁定

召唤出的援护角色并非无敌的，在受到攻击后会退场。需要特别注意的是，援护角色退场后的一段时间内，援护槽处于锁定状态，此时无法召唤出援护角色。

▲闪电将目标转为加兰德，以华丽的剑技连续斩杀。是躲避援护角色的攻击，还是优先将援护角色击破，根据战况分别选择应对措施吧。

援护换人

当角色受到连续攻击时，通过交换援护角色上场可脱离危险。援护槽分为两条，按下L+□为同时消耗两条槽的安全召唤，按下L+○为仅消耗一条槽的风险召唤，它们的特征见下文。

消耗两条槽的安全召唤

◀泰达遭到老爹的攻击，即将遭到重创……

▲按下L+□发动援护换人，此时消耗掉两条槽，完全防御住老爹的必杀技。

▲泰达无伤脱离，虽然很难反击，但可从被压制的不利状态中恢复过来。

消耗一条槽的风险召唤

◀泰达再度受到攻击，这时仅使用一条槽发动援护换人，巴兹立刻进场。

▶此时必定发生援护锁定，而召唤者还是有可能受到连续攻击的可能。

我爱僵尸

文 胧月 **美编** 咕噜

以迷宫类RPG和高素质剧情AVG成名的Chunsoft这次将给玩家带来一次全新游戏体验。看着截图中满屏的僵尸，你大概会立即联想到这两年炙手可热的塔防类游戏《植物大战僵尸》。不过本作里的僵尸并非我们要去消灭的敌人，他们中的男男女女、老老少少，都是与坏家伙们死斗到底的勇士……吧？你说他们本来就已经"死"了？（沉默30秒）你是哪个单位的……

NINTENDO DS

我爱僵尸			
Chunsoft	ACT	预定2011年1月	日版

除暴安良的正义僵尸堂堂登场！

本作中，玩家不再需要与恐怖的僵尸们对抗，转而操作僵尸们去袭击城市、获得道具。操作完全由触控笔完成，上手简单而又富有战略性。

◀▲僵尸们的目的是夺回本属于自己牧场的贵重品，修复满目疮痍的牧场，重建家园。

所谓"贵重品"，是僵尸们生前被人类夺走的东西，从日用品到牧场建设材料，这些五花八门的贵重品也不一定全都是高价之物，比如图中的番茄酱，只是对于僵尸来说，它是必不可少的重要道具。

贵重品是番茄酱？

坏家伙们

僵尸的敌人自然是人类了，里面似乎混进了一个并非人类的生物……

索贝斯基

玛娇儿

马克维朋

试作品

主人公

森林的牧场里居住着一群幸福的人们，他们享受着和平的生活，与美丽的自然共同繁荣兴旺。在遭到坏人的毁灭性袭击后，不可思议的气体让他们以僵尸的形态复活。僵尸们只在一个信念的驱使下行动，那就是“让牧场恢复原样”。

僵尸们

在牧场育成僵尸

过关后获得的“作物种子”可播种到牧场里，获成僵尸们的食料。不同的食料能综合提升僵尸的多方能力，把僵尸向玩家希望的方向育成。

▲播下的种子萌发出颜色各异的幼芽，很期待它们结出的果实吧

变成道具！

◀一些种子里面[illegible]长成了[illegible]，僵尸将它们吃掉后能力就能获得提升了

技能花园

▶牧场内的技能花园是僵尸们修行的地方，能够学会各种战斗技能哦

联机游戏

大家都来当僵尸！

本作除单机模式外还能与朋友联机，联机模式能够较轻松地获得某些单机的稀有道具。

协力模式

◀和同伴一起打倒强大BOSS的协力模式，胜利后获得稀有道具

对战模式

▶玩家操作僵尸进行足球比赛，规则[illegible]的身体对抗，该模式对应通信下载，只要一张游戏卡便可实现多人联机

僵尸的操作方法

◀用触控笔在下屏划动，僵尸就会向划动的方向行走。

指挥多个僵尸

▲用触控笔的轨迹圈住多个僵尸，便能对圈子里的所有僵尸作出指示。

前往城市夺回重要物品吧！

本作中的每个关卡都有预设的过关目的，只要达成便能进入之后的关卡。这些过关目的既有全灭敌人，也有找到特定的道具等等，不一而足。达成后可获得对僵尸进行强化的道具。

▼在关卡的各个角落寻找道具，搜集也是游戏乐趣的一环。

袭击城市，扩充僵尸大军

▲每攻克一个关卡，该城市的居民便会僵尸化，同伴的数量变得越来越多。

マリオ VS ドンキーコング 突撃！ミニランド

马里奥和大金刚

文 乌冬　美编 Juxi

NINTENDO DS

马里奥对大金刚 迷你岛大行进

マリオvs.ドンキーコング 突撃!ミニランド

Nintendo	ACT	预定2010年12月2日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

多彩的机关

关卡中存在着各种各样的机关，机关的作用不一而足，有的会阻止迷你马里奥前进，有的则会给予迷你马里奥帮助，下面简单介绍一下本作的部分机关。

梯子

拾到梯子的碎片后，就可在两个蓝色的支点间设置梯子，迷你马里奥走到梯子处时会自动上落。当不需要梯子时，只要点击一下梯子就可以令其消失了。

▲梯子的长度根据拾到的梯子碎片而异。

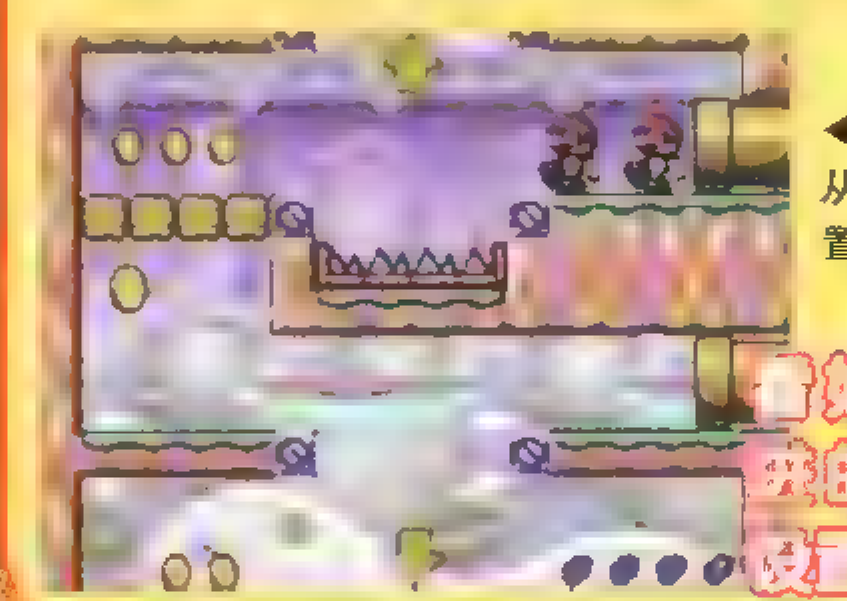
大炮

可以将迷你马里奥射往远处的机关，大炮的炮口指向会规律变化，需要看准时机点击大炮才能把马里奥送往自己想去的地方。

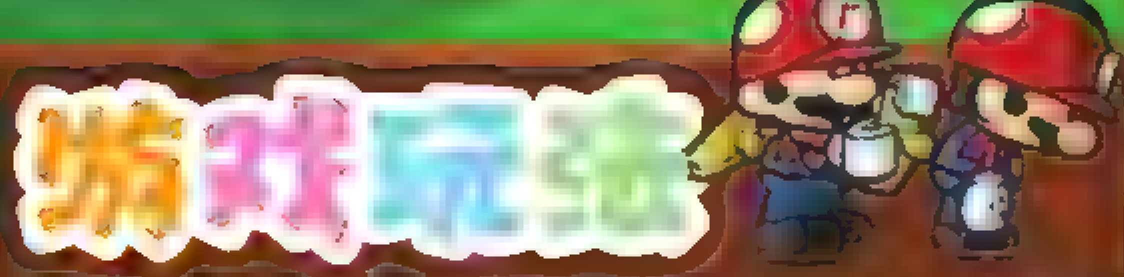
◀▲马里奥进入大炮后，还要点击一下大炮才能发射。

传送带

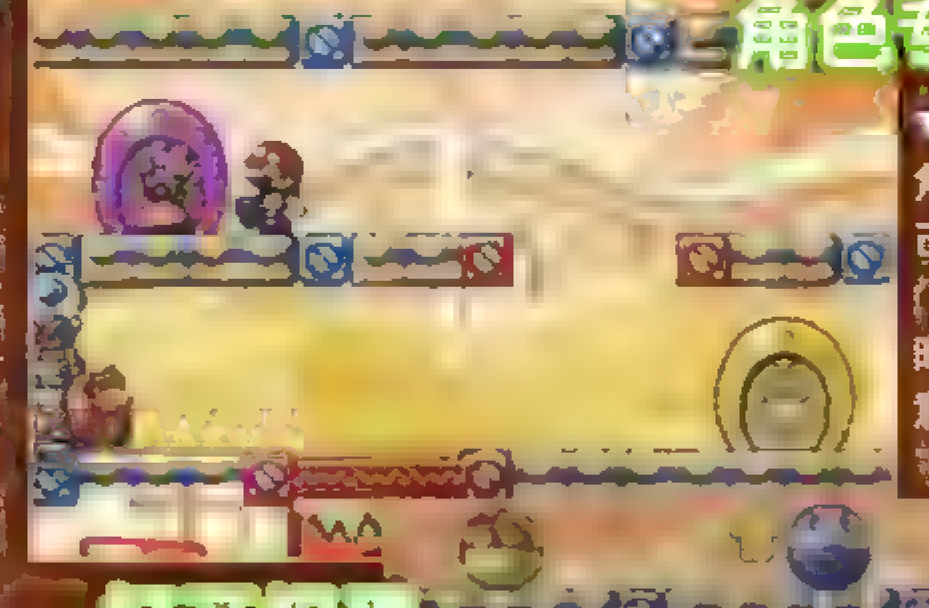
紫色支点间可以设置传送带，方法为用触控笔点住一个支点后再拖往另一个支点，当迷你马里奥站上传送带后会被自动运送到另一端。



◀这里需要从右往左设置传送带。



在《马里奥对大金刚》系列中，玩家控制的并不是马里奥本人，而是迷你马里奥玩具。迷你马里奥在关卡中会自动前进，玩家需要运用场景里的机关，将迷你马里奥们全部引导到终点。除了迷你马里奥外，有些关卡中还会有诸如迷你碧奇公主、迷你蘑菇头等角色，玩家还需要将它们引导到各自不同的门内才算过关。



▼每名迷你角色都有自己的专用门，引导的时候需要注意不要弄错。

打开扭蛋

◀某些关卡中分布着扭蛋，打开这些扭蛋就能救出其他迷你玩具角色。

◀▲终点为限时开启，时间一到终点的门就会关闭。

再次开打!

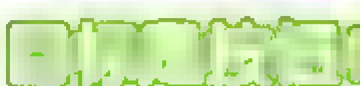
水管

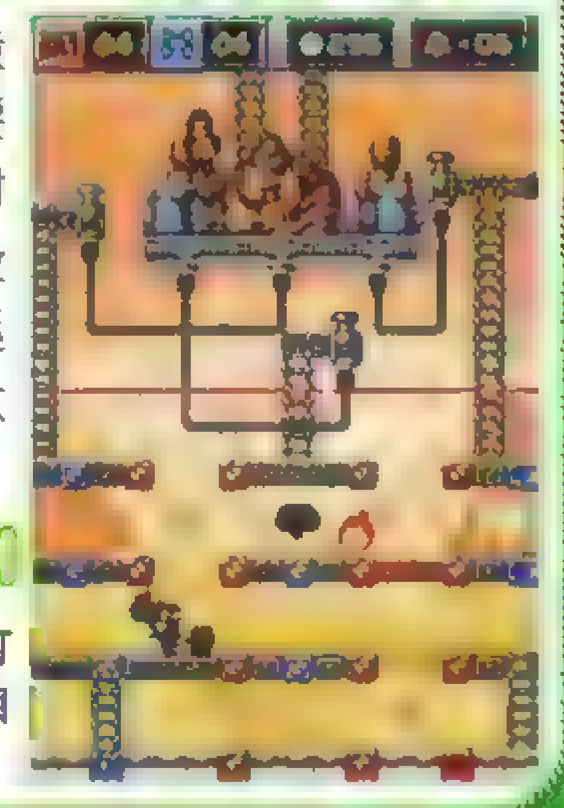
水管可以看作是传送点，进入一条水管后，就会从另一条水管出来，并且水管是可以手动改变位置的，用水管将迷你马里奥引向正确的方向吧。

▲把右边的水管移动到左上角就能到达终点了。

关卡最后和大金刚对决

在每一大关的最后，迷你马里奥都需要和大金刚对决，和平时一样，对决的场所也设置了各种机关，如何运用这些机关会是打倒大金刚的关键。

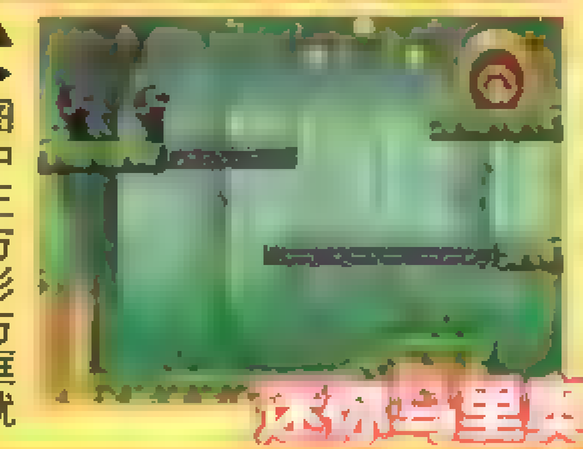




▶按下平台周围的按钮就可给予大金刚伤害，以此为目标引导迷你马里奥前进吧。

弹簧

迷你马里奥需要借助弹簧才能跳跃，关卡中提供了设置弹簧的位置，只要用触控笔点击这些地方就会出现弹簧，当不要时就再点击一次。



▲▶图中正方形方框就是弹簧的设置点。

制作自己的关卡吧

本作提供了关卡编辑功能，玩家可按照自己的想法作成关卡，并且通过任天堂Wi‑Fi网络连接，玩家还可以把自己制作的关卡传上网和其他人分享。

◀编辑模式带有教程，谁都可以尝试制作关卡。

文 苍穹 美编 紫血猗

NINTENDO DS

不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

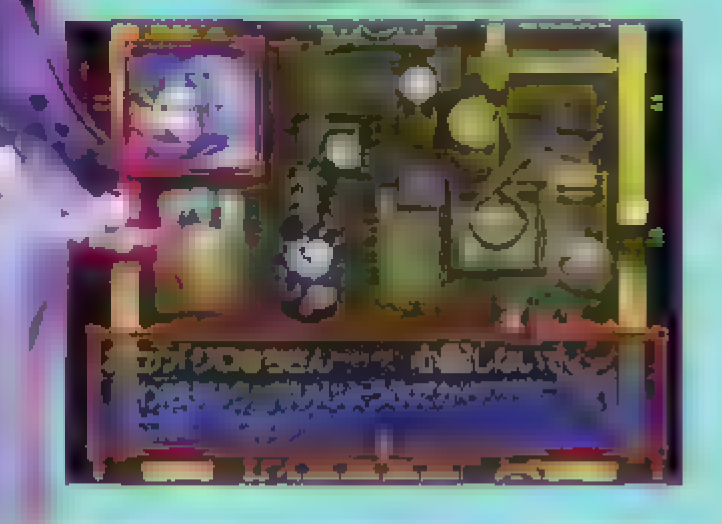
Chunsoft	RPG	预定2010年12月9日	日版

《西林5》又公开了大量新情报，上次报道中出现的墓碑和心型图案的真正作用，都将在本次前线中为玩家们一一解答。新同伴的公布也让人兴奋不已，相信与同伴相互扶助的冒险之旅会让人倍感温馨，身为风来人的你准备好了吗？

与命运抗争的男子 白吉（ジロきち）

居住在伊诺里之村的少年，为了改变恋人的命运而前往了幸运之塔。虽然有点莽撞冒失，但性格淳朴，对阿优的牵挂超过任何人。

身患绝症的美少女 阿优（おユウ）

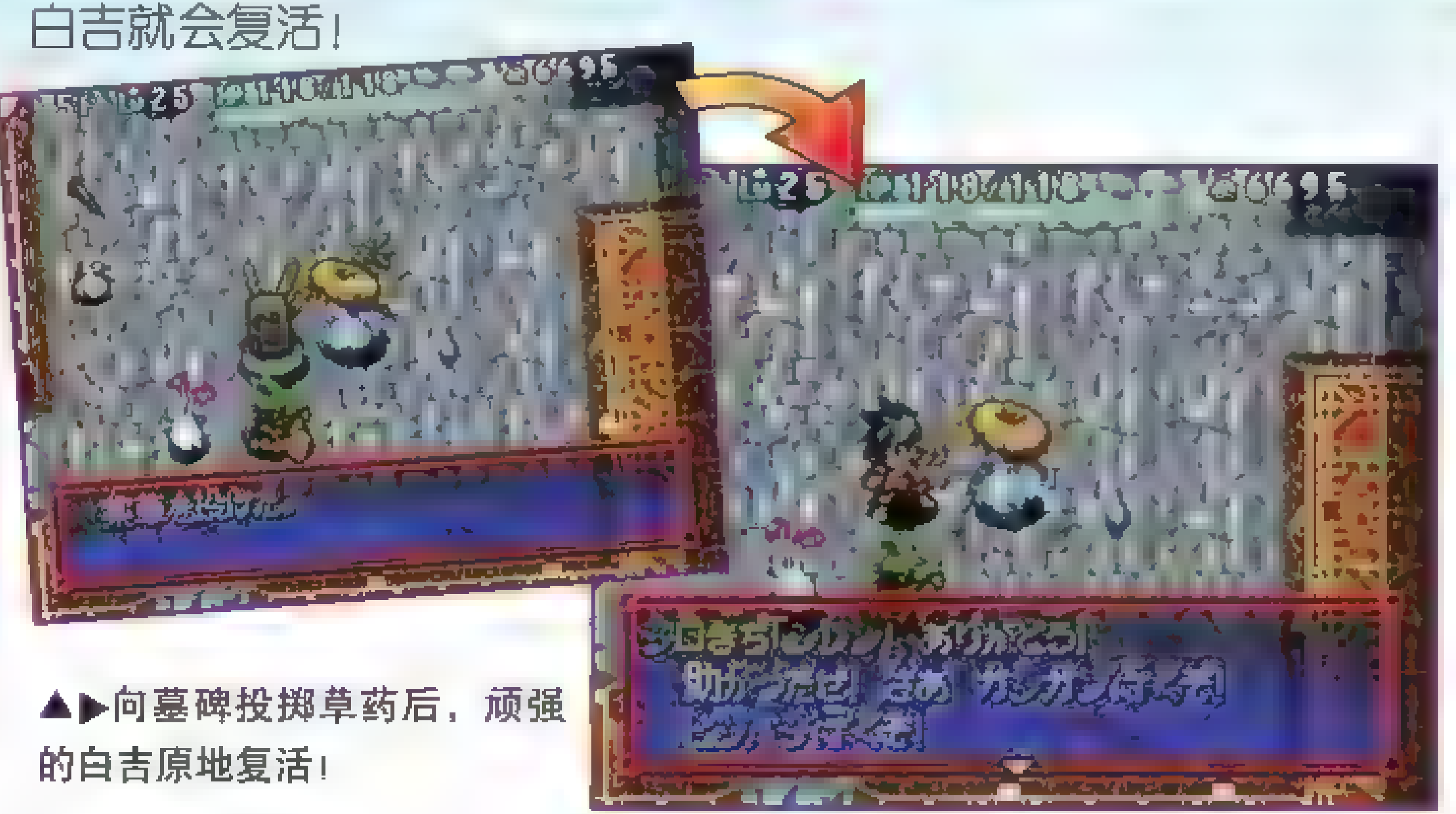


白吉青梅竹马的恋人，出身贫寒、双亲早逝，虽然身世很苦但个性温柔开朗。如今得了不治之症的她生命危在旦夕。

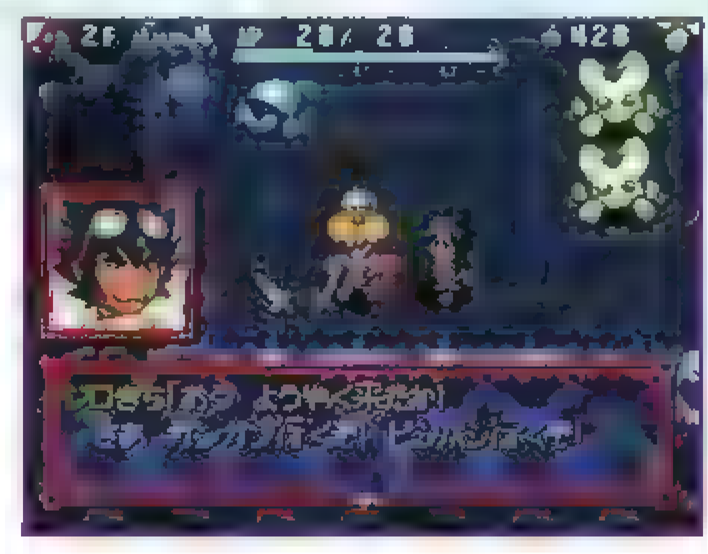
在迷宫中相互协助的同伴！

为救阿优，白吉与西林一同进入了幸运之塔。在系列以往的作品中，一旦同伴被击倒，只有在下次冒险时才能与他再相会。然而本作中白吉被击倒后，场地中会出现一座墓碑，当西林向墓碑投掷有“回复HP”效果的道具后，白吉就会复活！

当西林被击倒并从迷宫中离开后，白吉会留在原地，并且能把西林倒下后掉落的若干装备、道具收集起来，等待着同伴的再次前来。不过需要注意的是，白吉在墓碑状态下是不能替玩家收集道具和装备的。



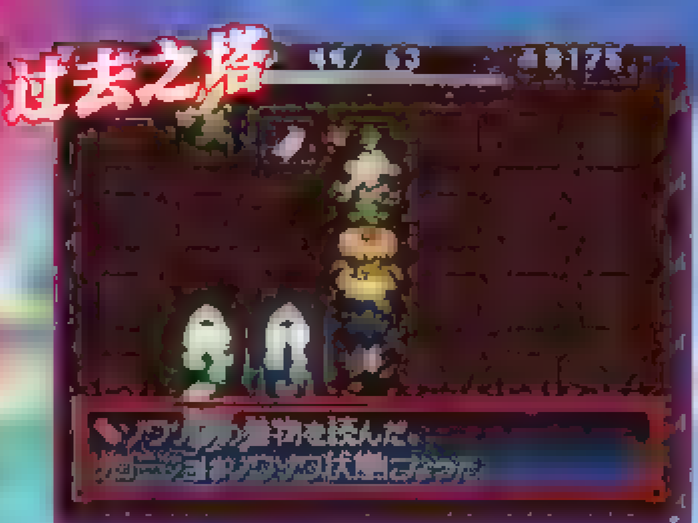
▲▶向墓碑投掷草药后，顽强的白吉原地复活！

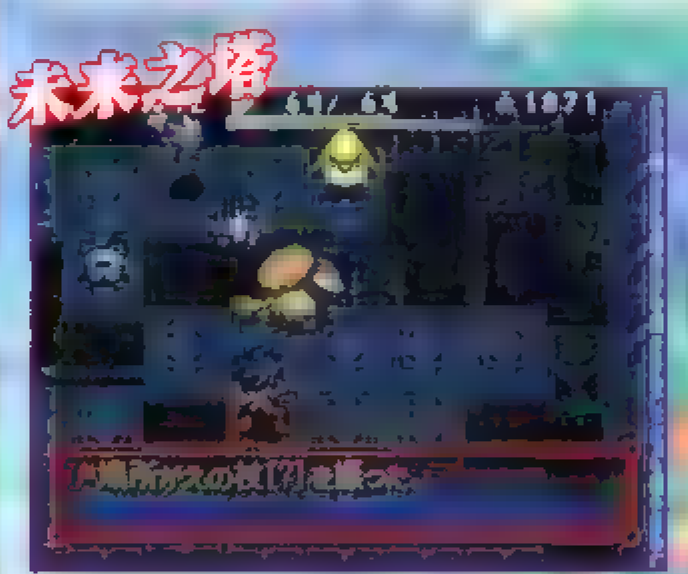


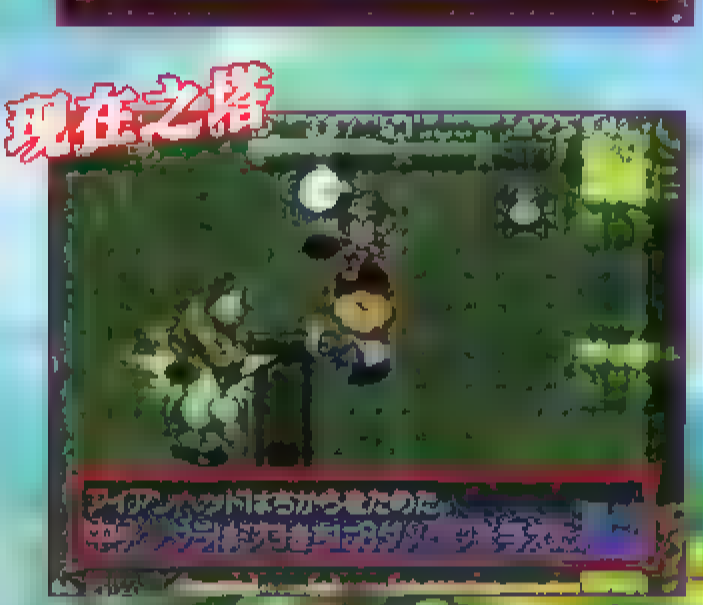
▲白吉将在原地守护着掉落的道具、装备，等待与西林再次展开冒险。

福寿天宫 幸运之塔

命运神里帕居住的塔分为三个部分：过去之塔、现在之塔和未来之塔，难度依次递增。三座塔中出现的怪物和道具各不相同，高难度机关的出现几率也有所差异。重要的是在每座塔的深处，都藏有一枚决定命运的骰子。





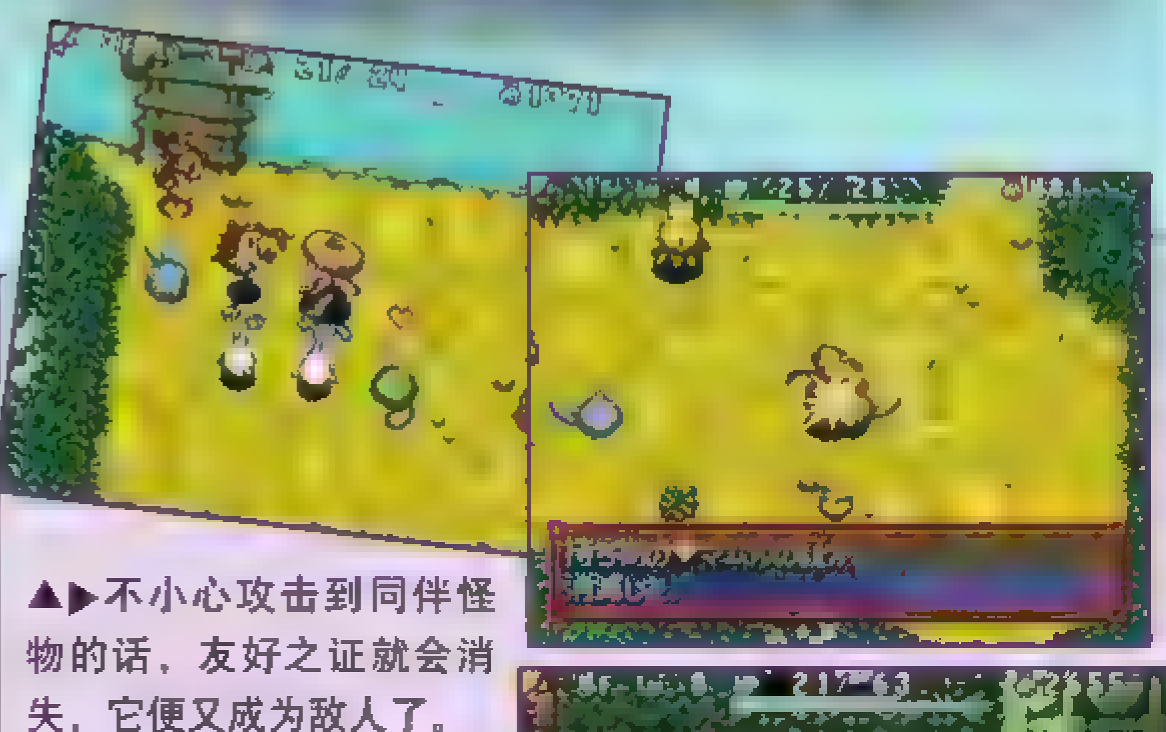


◀满足一定条件后，就能够在过去、现在、未来三座塔间自由穿行。

命运神里帕降临！

新要素·友好之证

上一次报道中向玩家们介绍了怪物头上的心型图案，这就是本作中让怪物成为同伴的关键因素——友好之证。证书根据怪物的种类不同，名称也会有所差别。当怪物成为同伴后，就能够攻击其他怪物，甚至使用固有的特殊技。带着最合适的怪物同伴展开冒险，乐趣和战略性都将成倍增长！



▲▶不小心攻击到同伴怪物的话，友好之证就会消失，它便又成为敌人了。

▲除了花钱购买外，还有其他的方法能得到"友好之证"吗？

◀怪物同伴将使用陷阱、特殊攻击等效果各异的特技对西林展开支援。

凉宫大神再现PSP 剧情紧接《消失》！

PLAYSTATION PORTABLE

凉宫春日的追想

涼宮ハルヒの追想

◆NBGI◆AVG◆预定2011年内◆日版

《凉宫》的火爆程度虽不及当年，依然有一批固定粉丝。这次的《追想》预定同时发售PSP和PS3两个版本，剧情紧接在动画版《凉宫春日的消失》之后，是以北高祭为舞台的一个假想故事。本作依然是一款以体验剧情为游戏主旨的AVG，玩家可扮演阿虚四处走动，触发各类剧情。从目前官方公布的图片看，人气最高的长门有希会进一步增多戏份，大萌神的FANS可加以双倍的期待。（文：胧月）

全程语音下的原创故事

凉宫这是在COSPLAY?

▲北高祭的活动日程表一目了然，了解了什么地方在何时会有活动，前往当地触发剧情吧。

和PS3版共享存档

浅井三姐妹参战！

NINTENDO DS

历史大战夺天下 天下第一大混战

◆SEGA◆ACT◆预定2010年11月25日◆日版

三姐妹的Q版造型都非常可爱！

SEGA公司将于11月25发售的这款由街机改编而成的作品公布了最新消息，在这款以ACT形式登陆NDS平台的游戏中，玩家不但可以操作个性丰富的战国时代武将进行游戏，还可以自由组合武将卡、道具卡、武器卡等强化自己操作的角色。

在最新的消息中，确定了浅井三姐妹将在游戏中登场。浅井三姐妹是战国时期的武将浅井长政与织田信长的妹妹阿市所生的三个女儿，三人都有着传奇般的经历，其中茶茶是丰臣秀吉的侧室，阿初和阿江分别是京极高次和德川秀忠的正室，这三位女性都是战国时代中比较出名的人物，各种与她们相关的作品层出不穷。

三姐妹中只有茶茶在街机版中露过面，其他两人都是初次登场，让我们期待这三位姐妹在游戏中的表现吧！（文：阿鲁）

让背负罪孽的少女们自省后苏生

PLAYSTATION PORTABLE

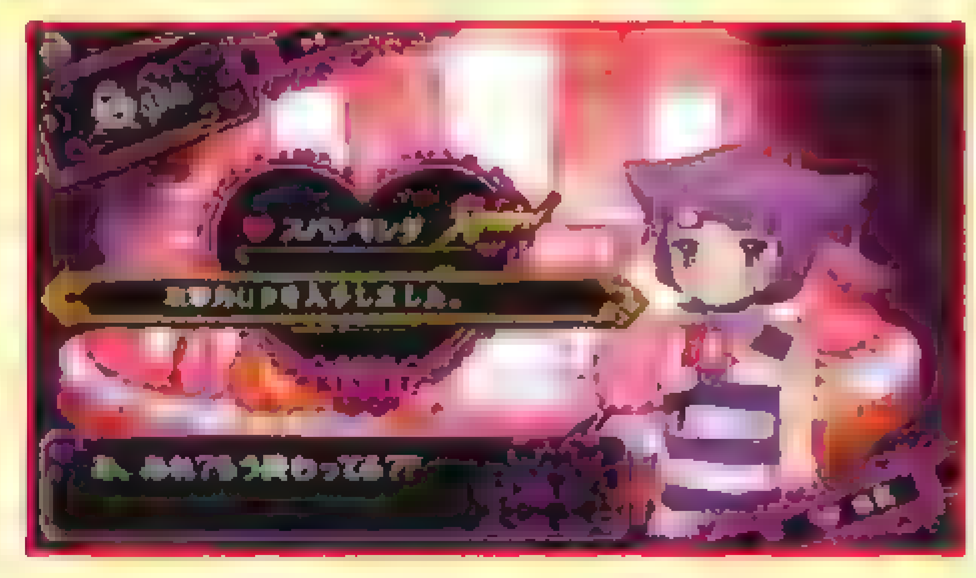
半罪少女

◆日本一Software◆RPG◆预定2010年11月18日◆日版

之前在《掌机王SP》141辑也介绍过的这款即将发售的游戏，由推出过多款欢乐硬派RPG的日本一Software制作，而原案则是由制作了《超执刀》、《世界树迷宫》与《七龙战记》等诸多名作的新纳一哉先生打造的作品。在现世背负着罪孽坠入地狱的少女们，将在指导教官主人公的带领下，在攀爬地狱之塔的过程中逐渐洗净自身的罪孽，最终于现世复活。

但是这些少女们个个都是难以交流的随心所欲者。作为指导教官的主人公，为了将大家团结起来共同挑战地狱之塔，必须采用一些手段来更正少女们难以沟通的性格。这就是本作的特征——“惩戒”系统。

“惩戒”系统的好处在于可以让任性的少女们变得顺从，提高她们在战斗时的各项能力，以及让初期只懂得各自单独作战的少女们学会战斗中的连携，以及解放各种对战局有利的特技。（文：白菜）



▲在惩戒之后，攻击力得到了提高。

▲战术提案的种类也变得丰富多彩。

让人血脉扩张的妄想剧场

按照5pb.的习惯，基本每款在X360上发售的AVG，最后都会在PSP上出现，因此X360《混沌思绪 诺亚》推出PSP版之后，其续作《混沌思绪 热恋亲亲》PSP版的发表也是意料之内。玩家们又可以在PSP上体验这款交集猎奇与美少女妄想的AVG。PSP版在X360版的基础上，OP和ED将重新制作，务求给老玩家耳目一新的感受。（文：酷洛洛）

故事介绍

PLAYSTATION PORTABLE

混沌思绪 热恋亲亲

CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!

◆5pb.◆AVG◆预定2011年1月27日◆日版

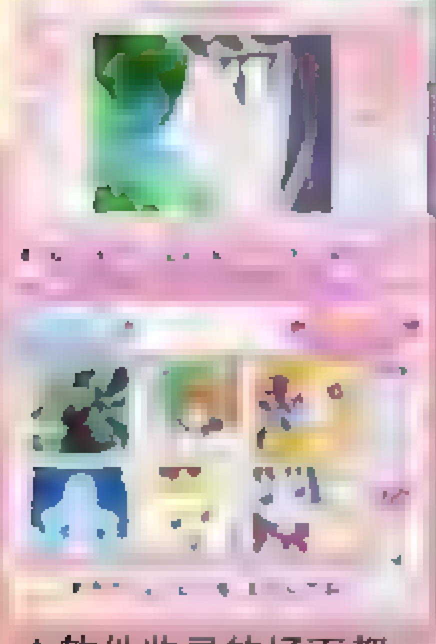
PLAYSTATION PORTABLE

用声音来玩吧！光之美少女！

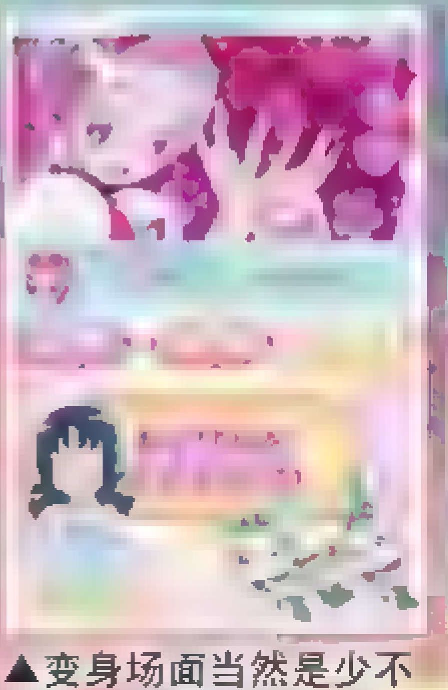
こえでアそぼ プリキュア

◆Toei Animetion◆ETC◆预定2010年11月11日◆日版

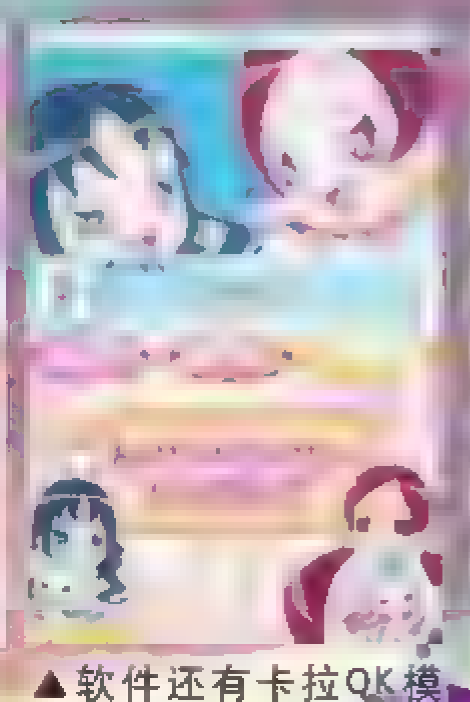
《光之美少女》是由东映动画制作的魔法少女题材动画，至今已经推出到第七部《Heart Catch 光之美少女！》，这个系列一直在日本4～6岁的女孩中有着很高的人气，和《樱桃小丸子》、《多啦A梦》等国民级动画一样长居着动画收视排行榜的前十。而本作则是一款以系列最新作《Heart Catch 光之美少女！》为题材的录音软件，软件里收录了原作多达50个的经典场面，玩家可以用这些场面进行一次录音并在NDS上播放出来，过一次当动画人物的瘾，并且软件还有编辑功能，可以为录音加入各种音效，非常专业。（文：乌冬）



▲软件收录的场面都有标注出自哪一话。



▲变身场面当然是少不了的，大声地把台词读出来吧。



▲软件还有卡拉OK模式，可以在NDS上演唱原作的OP和ED。

▲本作的冒险将在风景迷人的外景展开。

▲合力使用魔法对抗食死徒和魔怪。

哈利波特与死亡圣器 第一部

◆EA Games◆ACT◆预定2010年11月16日◆美版

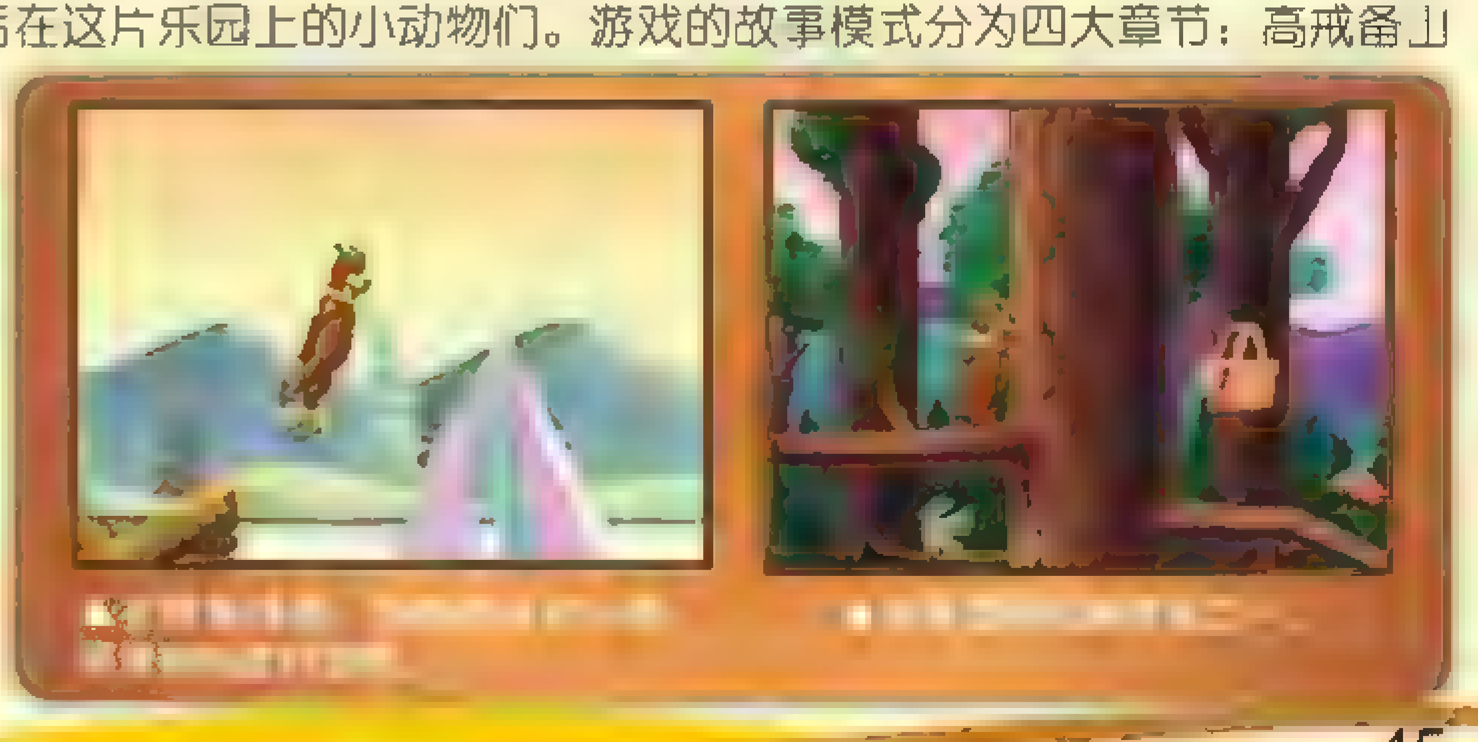
《哈利波特与死亡圣器 第一部》是一款根据即将同步上映的同名电影改编而成的动作冒险游戏，本作的剧情首次发生在霍格沃茨魔法学校之外，哈利将与罗恩、赫敏一起外出进行相当危险的任务——追查并弄清让伏地魔不死的秘密并在他之前找到和摧毁灵魂碎片。玩家在不同的环境中冒险时，因为没有了邓布利多的指导和训练，他们只能相互依靠，并在正确的时候集合大家的力量来摆脱黑暗势力的魔爪。在寻找线索的过程中，哈利发现了一个古老的几乎被遗忘的传说——死亡圣器，这也正是伏地魔所寻找的终极力量。每个新环境都会出现新的敌人、新的需要解决的谜题以及新的需要完成的任务，而食死徒们又都在疯狂地追猎着哈利，因此这一次危险将无处不在，玩家需要为自己的生存而战。（文：伊娃）

瑜伽熊

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2010年12月7日◆美版

《瑜伽熊》是一款冒险喜剧3D动画电影，根据华纳经典动画剧集《瑜伽熊》改编而成，电影将于今年的12月17日上映，而由此改编的动作冒险游戏也会提早10天与大家见面，其故事仍旧以瑜伽熊和他的小跟班波波熊一起捉弄和躲避他们的对头——杰力士公园管理员史密斯为主。游戏中，杰力士公园即将迎来100周年纪念日，但管理员却欲将其关闭，因此瑜伽熊需要进行一系列的冒险才能保住公园并保护生活在这片乐园上的小动物们。游戏的故事模式分为四大章节：高戒备山脉、荒野、杰力士湖以及鹰山，冒险的途中危险重重，瑜伽熊需要通过跳跃、滑行、爬行等一系列动作完成各种挑战。有些时候，瑜伽熊还需要潜行避开史密斯以及其他人类的视线，以收集到更多道具（包括垃圾）从而建造出新型装置。

（文：伊娃）



自前作发售后1年，“《剑、魔法与学园物》系列”的最新作同时登陆PSP、PS3两大平台。本作在保留系列传统的前提下，引入了副学科以及同伴相性等全新的系统。三个学园有各自独特的学科，流程路线也不尽相同，足以让喜好此类游戏的玩家研究上好一阵子。

文 ドレスデン 编 苍穹 美编 Juxi

剑、魔法与学园物3

剣と魔法と学園モノ。3

Acquire	RPG	2010年10月7日	日版

迷宫基本操作

键位	作用	键位	作用
十字键	角色移动/光标移动	×	取消
滑杆	无	L	左横移
○	确定/调查菜单	R	右横移
□	调出地图/整理道具	SELECT	开启/关闭地图
△	指令菜单	START	隐藏/显示队伍信息

菜单指令一览

ステータス	查看角色的状态
装备	变更角色的装备
魔法	使用已习得的魔法
道具	使用背包中的道具，背包最大容量为100
队列变更	变更角色的排列
相性	改变队伍中角色之间的相性
转科	变更角色的主学科和副学科
クエスト	查看已经完成的或正在进行中的任务
环境设定	变更游戏的设定
セーブ	保存游戏进度

学园设施简介

学生寮	编制队伍、回复HP/MP，还能进行道具存取或利用通信购入道具、联动获得特典
购买部	购买或贩卖道具装备，受到诅咒的装备也可以在这里净化
实验室	炼金的场所，可以对道具装备进行合成、分解或强化
保健室	治疗死亡的角色以及消除诅咒等异常状态，另外75级以上的角色可以进行转生
图书馆	接受任务的场所，还可以查看战历、地图和各种图鉴等
职员室	编制队伍、入学、退学以及转换学科等都在这里进行
迷宫入口	进入迷宫开始冒险或继续之前没有完成的冒险

游戏的进行方式

初次游戏时，玩家需要先从三所学园中选择其一，随后便可以招募学生、组成队伍，接受任务并展开冒险了。游戏中允许同时组织多个队伍分别进行冒险，如果某支队伍全灭或者陷入无法返回的状态时，玩家可以派遣其他的队伍前往救助。通关后可以继续游戏，进入图书馆会触发支线剧情，同时隐藏迷宫和大量的支线任务都会开放，职员室增加“转入”功能，选择此项玩家可以保存进度开始二周目。

主线任务与支线任务

任务主要分为主线和支线两种，与前作不同的是，本作不用以主线和支线任务交替的方式推进剧情，只求通关的话一直做主线任务即可。接受任务的地点是图书馆，接受任务时可以看到任务的难度，★越多难度越大。在接受任务后还必须先到指定的设施选择报告来获取情报，这样任务才会正式开始（部分主线任务无需报告），完成任务后也需要报告才能获取报酬。支线任务的出现条件和玩家的主线流程有关，随着主线的深入会有更多的支线任务出现。

游戏的迷宫

本作的迷宫是由19×19的方格组成的区域，每个区域的大小不一，且每个迷宫组成的区域数量都有所区别。玩家在购买地图后进入对应的迷宫，就可以将行走过的位置以坐标的形式记录下来，以后可以利用“转移符”进行快速传送。在迷宫中存在各种各样的陷阱，比如落穴、毒沼等，陷阱可以在地图上看出来，但也有地图上无法识别的陷阱，例如强制战斗等。本作中地图的作用极其重要，因此一定要养成进迷宫前先在各个城镇内购买地图的好习惯。

关于队伍

本作最多可以招募100名学生，因此战斗的队伍可以安排10多组，每个队伍最多6个人。由于在大地图上的每个地点都相对比较远，因此玩家可以派遣不同的队伍分别完成各种各样的任务，这样就可以培养更多的角色，完成任务的速度也会提高不少。游戏中初期就可以购买到在各个地图自由移动的“飞龙召唤ガード”，不过价格非常昂贵，且一次只能购买一张，后期会有学科能习得转移魔法，相比前作要体贴许多。

战斗的排位

战斗中角色可以分配在前排或后排两种位置，一般来说前排可以放置物理型肉盾角色，而魔法角色放置在后排。本作中后排的角色根据使用武器的不同也可以进行直接攻击，角色死亡也不会像前作一样导致角色变更为后排，本作中前排和后排的区别主要在于前排受到的伤害要比后排高，因此在进入战斗时一定要将角色排列到适当的位置，这样才能最大地发挥角色的战斗力（战斗中可以更换角色位置，但必须浪费一回合时间）。

角色相性与连携技能

本作中取消了角色的性格，取而代之的是角色相性以及连携技。玩家可以在菜单中选择相性，然后对队伍中的所有成员进行自由设定，每名角色可以选择喜欢（好きかも）或讨厌（嫌いかも）队伍内的任意一名队员，设定成功后会根据玩家设定的情况增加相性的特技，例如两名男性相互喜欢可以组合出连携技“男魂”，一男一女相互喜欢可以组合出连携技“クラスの噂”等，又或者是特定种族等等，组合的方式非常多，玩家可以根据队伍的情况来自由组合。另外要注意在战斗中发动连携技时，需要消耗所有参与连携技角色的MP，而且还会出现连携QTE，必须按照画面中的提示在指定时间内输入对应的按键，成功输入后连携技威力会上升，失败的话威力则会降低。

学科与转生

学科的种类和特点

学科相当于角色的职业，一般分为三种：一般学科、种族特定学科和学园特定学科。一般学科共有12种，特点是升级快但能力低；种族特定学科共有10种，分别对应本作的10个种族，特点是升级慢但能力增加快；学园特定学科中，ドラッケン学园和フリシアナ学园各有8种，タカチホ义塾只有6种，特点都是升级慢但能力高；另外还有一种特殊学科。初期可以选择的学科很少，随着流程的深入，大部分学科会逐渐解锁，部分上级学科需要通关后才会出现。不同的学科可以领悟的技能有很大的区别，另外学科的技能不是通过升级学得，而是通过不断使用特技提升熟练度而得的。最后要提醒玩家的是，所有的学科都可以装备不同种类的武器，但不同的学科对不同武器的相性有很大差别，相性越高攻击力也越强，所以在装备武器时一定要注意。

主学科和副学科

本作新增加的要素，游戏中期就会开放该功能，玩家可以让已经选定了学科的角色再修一门副学科。副学科所占的百分比不能超过主学科，也就是说主学科必须在50%以上，副学科必须在50%以下（副学科可以设置在50以上，但纵使超过主学科也最多只有50%的效果），选择了副学科的角色可以修得副学科的部分初级技能，能让玩家更加自由地培养角色。

角色的转生

和前作一样，转生后角色的等级变回LV1，但基础能力会增加，再次提升等级后获得的能力要比不转生的角色高出很多。每名角色最多能够进行24次转生，而转生至少需要等级为75以上。

全学科一览

学科名称	主要武器	可习得魔法类型	战术	转科条件	特点
普通科	全武器	全属性	万能	初期即可	万能系基础学科，可以学到各种属性的初级魔法，HP、智慧和精神的成长较好
战士	斧、金槌	无法习得	前排	初期即可	成长快，HP和攻击力提升很高，但无法学会任何魔法，魔防非常低
ナイト	剑、枪	辅助魔法	前排	初期即可	HP和防御成长较高的学科，但力量提升困难，可以学会部分辅助魔法
格斗家	拳、徒手	无法习得	前排	初期即可	物理型学科，反击和连击非常强，攻击速度快但无法学会任何魔法
盗贼	短剑、飞行道具	无法习得	后排	初期即可	速度型学科，攻击力、防御力和HP低，无法学会魔法。速度和运气提升较快，可以学会特殊的盗贼类技能，能解除宝箱陷阱
狩人	弓、短剑	特殊类	后排	初期即可	攻击力和HP较低，但速度和运气较高的学科，可以学会异常状态魔法
炎术师	杖、书	火属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长火属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
水术师	杖、书	水属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长水属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
风术师	杖、书	风属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长风属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
土术师	杖、书	土属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长土属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
光术师	杖、书	光属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长光属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
暗术师	杖、书	暗属性+辅助魔法	后排	初期即可	魔法系基础学科，擅长暗属性魔法，可以学会部分辅助魔法，智力和精神成长较高，HP和防御很低
人形使い	人偶、カード	辅助系魔法+妨碍系	万能	ドラッケン学园限定	擅长辅助系的学科，能力比较平均，但学习速度很慢

学科名称	主要武器	可习得魔法类型	战术	转科条件	特点
トリックスター	カード	奇术	万能	ドラッケン学园限定	万能系的特殊学科，运气和速度的提升较高，惟一可以使用奇术的学科，但奇术的效果随机性较大
パティシエ	短剑、棒	无法习得	万能	ドラッケン学园限定	HP和攻击的成长较高，属于典型的物理学科，无法使用魔法，但攻击技能较多
牧师/シスター	书、杖	光属性+暗属性魔法	后排	ドラッケン学园限定	魔法系的特殊学科，可以学会回复魔法和辅助魔法，辅助能力一流
ドクター	短剑、カメラ	医术	后排	ドラッケン学园限定	专业的回复魔法学科，能够习得大量的回复魔法，智力和HP较高，但运和命中很低
海贼	铳、剑	无法习得	前排	ドラッケン学园限定	盗贼系的特殊学科，速度和运气的成长较高，攻击比盗贼要高很多，但无法使用魔法且命中率较低
ツンデレ	枪、人偶	四大属性魔法	万能	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，可以使用二刀流以及辅助魔法，攻击力很高但要注意HP较低
弟/妹	书、カード	辅助系+妨碍系魔法	万能	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，可以学会大量的辅助和妨碍魔法，运气和HP成长高，自身虽然有强力技能但攻击低，还必须准备一回合才能使用
ダンサー	ムチ、拳	舞蹈	万能	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，可以学会舞蹈系技能，辅助能力一流，还可以增加队伍经验值，但自身能力普遍较低
マニア	人偶、カメラ	オタ艺	万能	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，可以学会专用宅技，但运气提升很低，其它方面较为平均
ヒーロー/ヒロイン	剑、カード	无法习得	前排	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，可以说是战士或骑士的强化版，攻击力高且能够习得大量的攻击技能，但MP消耗非常严重，不能使用魔法
ジャーナリスト	カメラ、カード	无法习得	万能	ブリシアナ学园限定	万能系的特殊学科，智力和HP的成长较高，可习得调查敌人状态的技能，完成魔物图鉴必须的学科，但MP成长很低且不能使用魔法
神主/巫女	棒、お札	辅助魔法	后排	タカチホ义塾限定	魔法系特殊学科，可以学会辅助，妨碍和回复魔法，智慧和精神以及MP成长高，但HP成长较低，值得一提的是100%时可以学会自动回复MP的技能
カンフー	拳、徒手	无法习得	前排	タカチホ义塾限定	典型的武力型学科，类似狂战士，有突击技能但无法使用二刀流，攻击技能较多攻击力成长也较快，缺点是无法使用魔法
折り纸士	ムチ、カード	纸技	万能	タカチホ义塾限定	魔法系特殊学科，智慧和速度的成长较快，可以习得特殊的纸技，作为辅助单位比较实用
预报士	棒、杖	四大属性	万能	タカチホ义塾限定	万能系特殊学科，可以使用四大属性魔法，HP和精神力的成长较高，还能学会自动回复MP的技能以及魔法防御技，让我方物理战士一定时间命中上升也是他最强的辅助技能之一
ガンナー	铳、弓	无法习得	后排	ヒューマン族限定	人类专用学科，命中高且有即死技能，本作中还去除了枪手要使用子弹的设定，因此整体实力大幅提升，适合放在后排放冷枪，但攻击力较低，需要强力武器来弥补
精灵使い	乐器、ムチ	精灵魔法	后排	エルフ族限定	精灵族专用学科，强力的魔法型学科，擅长全体攻击魔法，MP消耗高但威力比同种类魔法的其他学科高出数倍，缺点是HP成长较低
狂战士	斧、剑	无法习得	前排	ドワーフ族限定	矮人族专用学科，强力的物理型战士，可以习得大量的攻击技能，攻击力和HP成长很高，濒死时能力还能全面强化，缺点是无法使用魔法
炼金术师	杖、金槌	全属性魔法	万能	ノーム族限定	地精专用学科，可以使用强力的炼金术以及全属性魔法，缺点是攻击力较低，且技能习得很慢
风水师	钟、书	风水术	后排	クラッズ族限定	亚人专用学科，擅长风水魔法，威力较高，MP、速度和运气成长较快，后期还能学会让金钱和经验值翻倍的技能，后期练级必备学科之一
贤者	杖、书	全属性魔法	后排	フェアリー族限定	妖精专用学科，MP、智慧和精神力成长较快，可以学会大量的魔法，后期还会学会移动魔法和MP自动回复魔法，持续作战能力很高，缺点是HP较低
ビースト	拳、素手	无法习得	前排	フェルパー族限定	兽人族专用学科，攻击力和HP的成长非常高，可以学会大量的攻击技能，但防御力和MP的成长很低，后期消耗MP很严重
龙骑士	枪、剑	光属性	前排	バハムーン族限定	龙人族专用学科，防御力和HP的成长一流，无论前期还是后期都是极强的肉盾型角色，还可以学得全体攻击技能和回复魔法，但攻击力不高，回复量也非常少

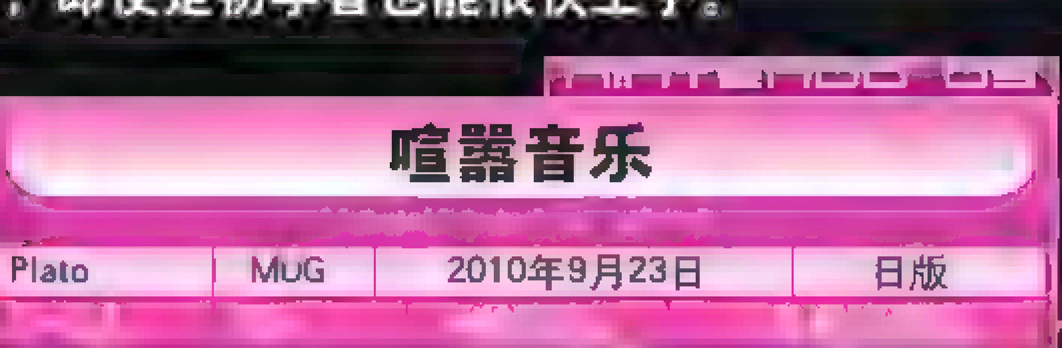
学科名称	主要武器	可习得魔法类型	战术	转科条件	特点
死灵使い	杖、カード	死灵术	后排	ディアボロス族限定	恶魔族专用学科， MP和智慧的成长较高，死灵魔法针对弱点的话可以给予敌方全体大量伤害，但对无弱点的BOSS会比较劣势，而且防御力和HP的成长不好，生存能力较低
堕天使	镰、剑	全属性	前排	セレスティア族限定	天使族专用学科，攻击力和HP的成长很快，可以学会除光属性外的大量魔法，还可以学会大量的物理攻击技能，配合特殊技能一回合内攻击次数非常高
まにまに	不明	全属性+辅助魔法	后排	迷宫“森罗万象の理”中，击倒区域“すなわち…神”的BOSS (X:9 Y:16)メイド・イン・ヘブン后	魔法系特殊学科，可以学会全属性魔法和辅助魔法，防御力和HP成长很高，能力比贤者更高的“大贤者”，但缺点是全武器的适应性极度低下
プリンス/プリンセス	剑、人偶	光属性	前排	任务“プリンセスの心得”完成后，ドラッケン学园限定	战士系上级学科，可以使用光属性魔法和大量的物理攻击技能，HP和防御力的成长也相当可观，战斗中生存能力很高
セイント/ヴァルキリー	剑、斧、枪	光属性	前排	任务“圣なる力を求めて”完成后，ドラッケン学园限定	战士系上级学科，攻击力、HP和防御力的成长较高，还可以学会部分攻击魔法
アイドル	マイク、人偶	歌魔法	后排	任务“ブーゲンリサイタル”完成后，ブリシアナ学园限定	魔法系上级学科，运气成长非常高，战斗中经常能够回避敌人攻击，可以使用特殊的歌魔法辅助我方全员
执事/メイド	刀、棒	全属性魔法	前排	任务“开幕！执事竞技会”完成后，ブリシアナ学园限定	魔法系上级学科，可以学会大量辅助魔法，同时HP成长优秀，可以在前排辅助同伴并吸引BOSS注意
侍	刀、枪	特殊	前排	任务“武艺百般之目录”完成后，タカチホ义塾限定	战士系上级学科，攻击力和速度的成长很高，可以学会大量的攻击技能，擅长全体攻击，弱点是攻击技能中缺少单体强力攻击，BOSS战时比较疲软
忍者	飞行道具、刀	特殊+妨碍魔法	后排	任务“忍术秘传虎の卷”完成后，タカチホ义塾限定	战士系上级学科，速度成长很高，能够习得忍术和妨碍魔法，还能够习得全部的盗贼技能，缺点是HP成长很低，放在前排的话生存力不足

注 限定某所学园的学科，只要在流程中到达该学园后就能解锁

相比前作，本作有不少值得称道的地方：大量的新学科，加上主、副学科的设定，使得玩家在角色的培养方面更加自由。相性系统的引入，让玩家可以根据情况来自由设定连携技。虽然剧情稍显薄弱，但三个学园的设定让游戏的内容比起前作要丰富许多。不过游戏的画面没有太大进化，音乐方面也稍微欠佳，难以给人留下深刻印象。总体来说，本作的进步是很明显的，喜欢这类游戏或是前作的玩家一定不能错过此游戏！

文 风云九变 编 阿鲁 美编 咕噜

本作是一款利用触摸屏和按键来操作的音乐吉他游戏，玩家在游戏中可以使用触控笔来控制架子鼓或吉他进行弹奏，游戏最大的特点在于丰富的模式，以及大量的歌曲，本作一共收录了从1961年到2009年之间合计1200首左右的经典曲目，其中还包括了许多非常流行的动漫歌曲。游戏根据不同的玩家设定了多种难度，即使是初学者也能很快上手。

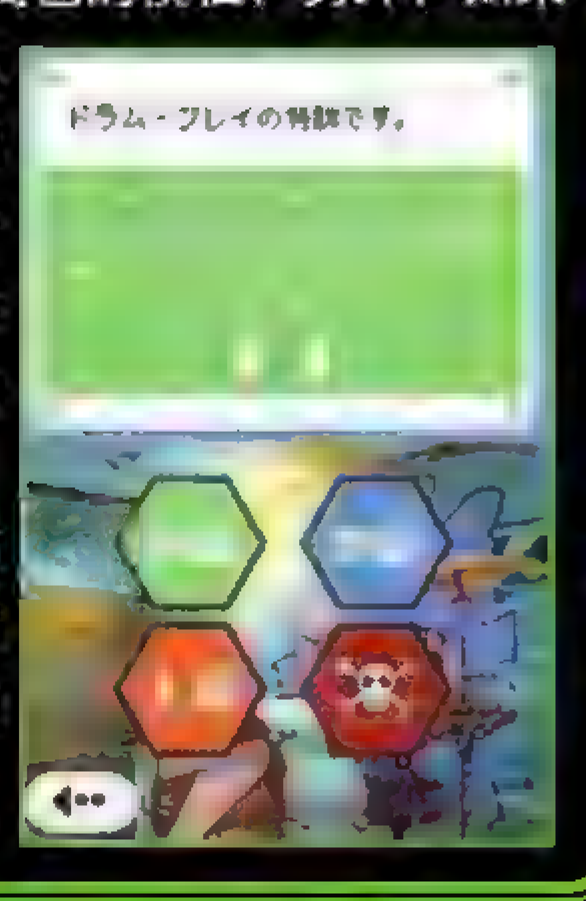


喧嚣音乐			
Plato	MUG	2010年9月23日	日版

乐器的基本操作

架子鼓的操作方法

开始操作架子鼓时，可以看到上屏指示的乐谱，玩家需要做的就是根据乐谱拍子的指示打击架子鼓，画面最上方蓝色的菱形标志表示开始的前奏时间，接着进入演奏时间，褐色的方块需要玩家用触控笔划动屏幕来敲击架子鼓。一个灰色的方块表示一个节拍，一个拍子中有多少个褐色方块就表示需要连续划动几次，注意划动触控笔的时候一定要划过下屏幕中的黄色虚线，这样才算成功敲击（成功敲击后灰色方块会变成黑色，Miss的话则会变成粉红色，玩家可以明确知道自己失误的地方）。敲击镲的话需要按下十字键中的任意方向键，镲的提示符号和鼓点类似，不过在方块上会有褐色的横杠，另外，如果在一个拍子前或后有褐色虚线的话，表示到拍子时需要稍微停半拍再敲，全部为褐色虚线则表示该拍子不需要敲击，其它乐器演奏时也是同样的方法。



吉他的操作方法

吉他的标志为三角形，其操作方法和架子鼓基本相同，每个拍子会有正三角和倒三角的标识，倒三角形必须从上往下划动屏幕，而正三角则需从下往上划动，同一个拍子中经常会需要玩家拨动上下两个方向的吉他弦，因此难度比架子鼓高一些，后期还会出现各种特殊操作配合吉他琴弦的弹奏方法。

特殊操作

1.停止音符：停止符号在拍子上以一条细长的横线"一"（一拍）或一个点"·"（半拍）作为符号。如果拍子中有该符号的话需要玩家按住十字键的任意方向键持续一拍或半拍的时间，这样音乐就会停止，达到演奏的效果。注意半拍子的停止音符难度很高，想要按准确需要练习很长的时间。

2.小音弹奏方法：拍子上有"X"显示时，玩家需要按下十字键的"↓"来进行演奏，该符号弹奏的效果和停止音符类似，不过不会在半拍子中出现。

模式介绍

初级者模式

第一次进行游戏时，玩家需要先完成初级者模式后才能正式开始游戏，该模式中玩家需要熟悉最基本的弹奏方法，最后连续弹奏一段旋律，得分80以上即可通过，节奏感强的玩家10分钟就可以完成。

自动查找模式以及自由模式

由于本作的歌曲数量多达1200首，因此想要找到自己喜欢的歌曲还是比较麻烦的，不过游戏设置了方便的自动查找模式，点击画面中的音符就可以进入该模式进行歌曲的查找，玩家可以按照“曲名”、“歌手名”、“年代”以及“动画（アニメ）”四种相关方式进行查找。“自由模式（FREE PALY）”中玩家可以自己设定要弹奏的曲目，节拍等。

架子鼓模式

选择“困ったら……”该模式下玩家可以再次进行初学者模式（初心者ツアー）或者直接查看介绍游戏最基本操作方法的“マニュアル模式”，以及架子鼓特训模式“ドラム特训”。注意架子鼓模式一共分为四个级别，级别越高难度越高，最高级的模式下每个拍子通常会有三到四个音符，适合喜欢挑战的玩家。

联机模式

点击画面中的笑脸即可进入联机模式，选择第一项“お气に入り”会显示玩家最近弹奏频率最高的250首曲目，选择MAP的话玩家可以手动查找目前所有可以弹奏的曲子，最后的“リクエスト”需要玩家联机才能进行。这里着重介绍“MAP模式”，进入该模式后先选择要演奏的曲目，选择好后点击下方开始弹奏，之后会出现三种弹奏方式“自由弹奏”、“挑战弹奏”以及“自由节拍”，“自由弹奏”中玩家可以自动设定节拍，速度以及歌曲的长短等；“挑战弹奏”同样可以自由设定，不过玩家还可以邀请附近的其他玩家进行双人弹奏，另外该模式下还可以联机弹奏曲目；最后的“自由弹奏”就只能选择弹奏曲目的长短了。玩家可以根据自己的需求来选择。

其他

得分与弹奏等级

玩家每弹奏一首曲子，系统会根据玩家每个拍子弹奏的准确度来评分，弹奏时就可以在画面上方看到分数，弹奏失误也会即时减分哦，一般评定弹奏等级的曲目要求得分80以上才可以过关。弹奏等级关系到玩家可以弹奏的最大曲目数量，在系统画面会以スキル★来显示，★越多玩家的弹奏等级越高，能够弹奏的曲目也会相应增加。

认定道场

连续弹奏指定的曲目后可提升弹奏等级，每个弹奏等级指定的曲目都是固定的，每个曲目达到80分过关，指定曲目全部完成即可提升弹奏等级，一开始只能提升弹奏等级，高等级后还可以进行“演奏力”认证资格考试。

游戏的操作较简单，初学者模式玩上10分钟很快就能上手，不过想要熟练就小有难度了。容量不算大的本作竟然装得下1200多首歌曲，其中还有很大一部分是ACG界的名作，相信这一点会吸引到不少的玩家，不过游戏的画面过于简陋，音质也比较差，总体来说本作算是一款非常核心向的音乐游戏，推荐给对吉他有爱的玩家。

最近再次看3DS的宣传视频，个人觉得3DS是很难不成功的。其一，3D的热潮才刚刚开始，未来2～4年相信是3D大行其道的时代，而3DS的3D效果更是具有便携性（掌机）和易用性（裸眼3D）的双重优势；其二，在于强化网络社交，"擦身通信"打造出的掌机网络社区似乎简单却又新奇有趣。可能正是由于这样的自信，老任才敢把3DS的价格定得那么高吧。

本辑游戏推荐

推荐给 热爱摔角运动的玩家·喜欢动作类游戏的玩家

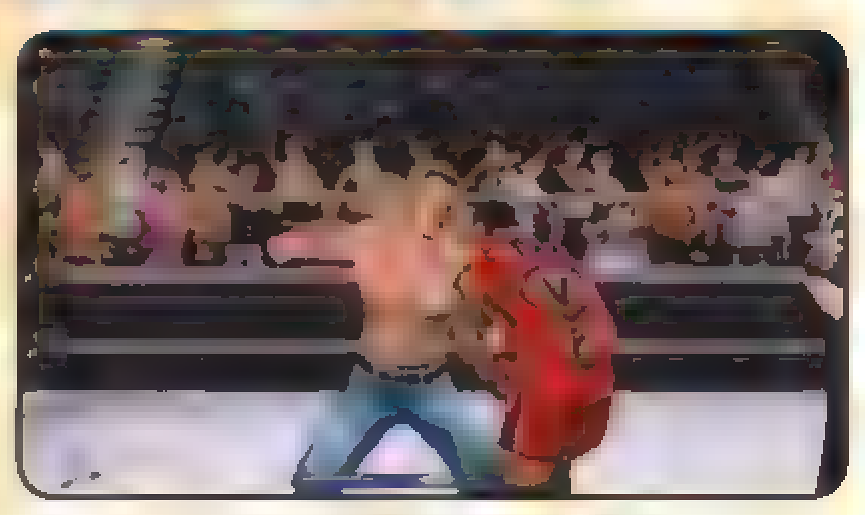
PSP 美国职业摔角联盟2011

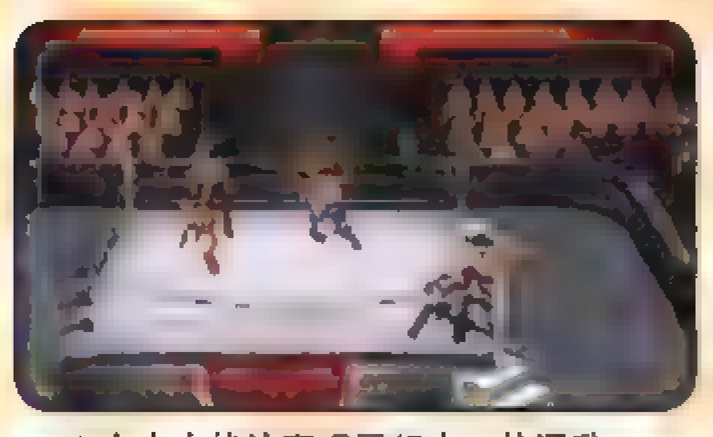
WWE SmackDown! Vs RAW 2011

THQ	FTG
美版	容量：约1.6GB

投入到火爆铁血的摔跤世界！

WWE是美国目前实力最雄厚的摔角联盟，其自由的规则和戏剧化的赛场效果非常受观众们欢迎，这款《美国职业摔角联盟2011》正是以此为题材的游戏，游戏中众多选手都是以实名登场，而且保留了他们赛场上的各种独门绝技，而比赛开始前每位选手的出场式都做得非常炫，除了眼花缭乱的灯光效果外，喧闹的重金属音乐配上选手们各种挑衅动作也让赛场火药味十足。在擂台上是靠实力说话的，玩家要做的就是在场地中不断地移动走位找出对手的破绽，并利用有效的进攻方式把对手制服，但同时做好防守也很重要，因为游戏中对手们都不是吃素的，一旦被他们抓到机会抱住就很难不被重创。如果玩家在台上无法抵抗对手的攻击，也可选择跳下擂台缓冲一下，周围摆放的诸如折凳、梯子之类的道具都可以当作武器用来还击对手。除了常规的1对1模式外，本作还有2对2、3对3等五花八门的游戏模式，选择非常之多。比如在本作的生涯模式中，一开始有5条故事线供玩家选择，进入后可以如RPG游戏一般在赛场后台进行训练、聊天等活动，而主角的手机在游戏中有重要作用，除了能和老板及时联系外还可以用来查阅新消息和主角的身体状态，让玩家体验到选手生活最真实的一面。此外本作的自创要素也是异常丰富，玩家除了能编辑角色的外形、服装和招式外，甚至可以发明全新的必杀技和设计角色出场时的舞台效果，可玩性非常高。虽说本作算得上是摔角游戏中的佼佼者，但太过丰富的选项让人会有眼花缭乱的感觉，不过喜欢运动的玩家和摔跤爱好者不要错过本作。


▲这个兄弟看起来下手蛮狠的。


▲六人大战让赛场看起来一片混乱。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

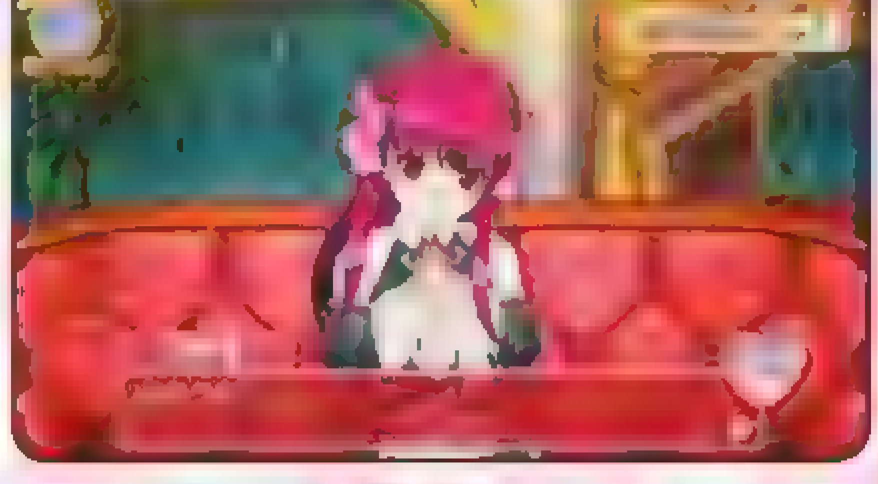
PSP 梦幻俱乐部 携带版

ドリームクラブ・ポータブル

D3 Publisher	SLG
日版	容量：约1.6GB

本作是2009年在X360上推出的同名游戏移植版，游戏充分迎合了众多宅男的心理，可以在俱乐部里选择一名你中意的女陪侍单独与你聊天做游戏，而在聊天的过程中喝一些酒可以让女陪侍更加放松，讲出更多与她自己相关的故事，当然玩家喝酒时也要量力而行，不仅因为在俱乐部喝酒不便宜，而且一旦喝过头容易被当成酒鬼赶出俱乐部。游戏中和女陪侍搞好关系是有很多福利的，熟络以后玩家不仅可以让她们在舞台上唱歌跳舞，如果运气好，玩家还可以在女陪侍下班后与她们进行约会。除了故事模式外，玩家可以在专辑模式中随时查看到女陪侍们的个人资料，而商店中的服装道具等则要通过网络购买，要舒舒服服地玩通本游戏看来还是要下一点血本的。

推荐给 喜欢女仆的宅男们・喜欢恋爱类游戏的玩家



▲可爱的女陪侍是否已经让你心动了呢？

NDS 摇滚乐队3

ROCK BAND 3

Harmonix Music	MUG
欧版	编号：5295

▲游戏中吉他手的耍帅姿势非常到位。

或许有的玩家会觉得去年推出的《乐高 摇滚乐队》有点不给力，但近日该系列最新的正统作品终于登陆NDS了。本作不仅收录了QUEEN、The Cure等乐队的经典歌曲，也囊括了一些新生代乐队作品。进入游戏玩家可以先为自己的乐队设定一个名字和LOGO，如果有更高要求还能进入下级菜单更改乐队成员的装束及乐器。本作的操作与传统的音乐游戏类似，NDS的左、上、X、A键分别对应四种颜色的音乐符号。游戏中玩家可以自由地切换乐器，而随着乐器变化上屏的舞台镜头也会变为相应的乐队成员，虽然游戏画面的马赛克满天飞，但乐手们的动作和舞台气氛都很具有感染力，让人不自觉变得热血沸腾。此外，在本作的生涯模式中玩家还可以经历到乐队从组团到成名过程中遇到的酸甜苦辣，喜欢音乐游戏的玩家不要错过。

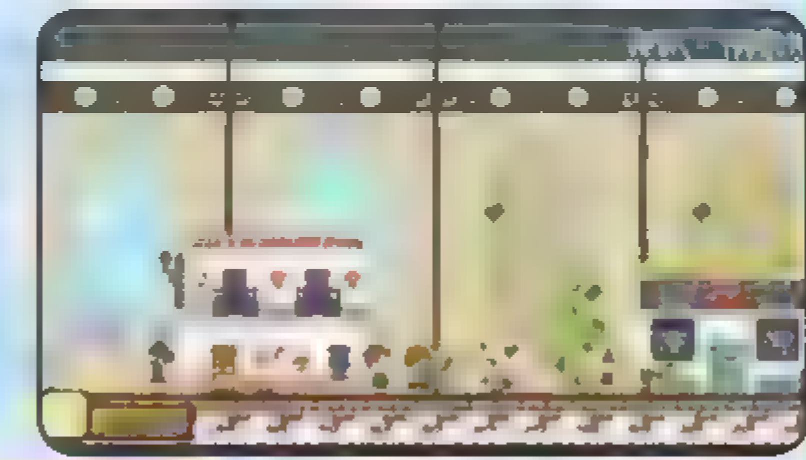
推荐给 喜欢摇滚乐的玩家・“《摇滚乐队》系列”的忠实玩家

PSP 限时幻想

ジカンデファンタジア

Idea Factory	A・RPG
汉化版	容量：约60MB

自《勇者别嚣张》开始，游戏界的马赛克怀旧风就没停下来过，本作就是这样一款风格独特的A・RPG作品。游戏中玩家将扮演一名被意外召唤到异世界的学生，为了拯救陷入危机的异世界而展开冒险。游戏的画面可以说是粗中有细，8位机卡通风格的场景和人设中依然有着丰富的细节刻画。而本作的特点并不仅在于表面，无处不在的时间概念也非常有新意，除了进入迷宫前可以随意调整关卡的游戏时间，玩家在迷宫中还会遇到限时宝箱、限时敌人之类与时间有关的东西，越快打开宝箱或越快干掉敌人掉落的物品往往会更好，这种紧迫感倍增的设定很考验玩家的心态。由于没有升级的概念，且游戏时间也能自由安排，该作很适合玩家在工作间隙或课间小玩一下放松心情。本作近日已由国内同人汉化组发布了完全汉化版。



▲本作怀旧的画面中透着一股童话气息。

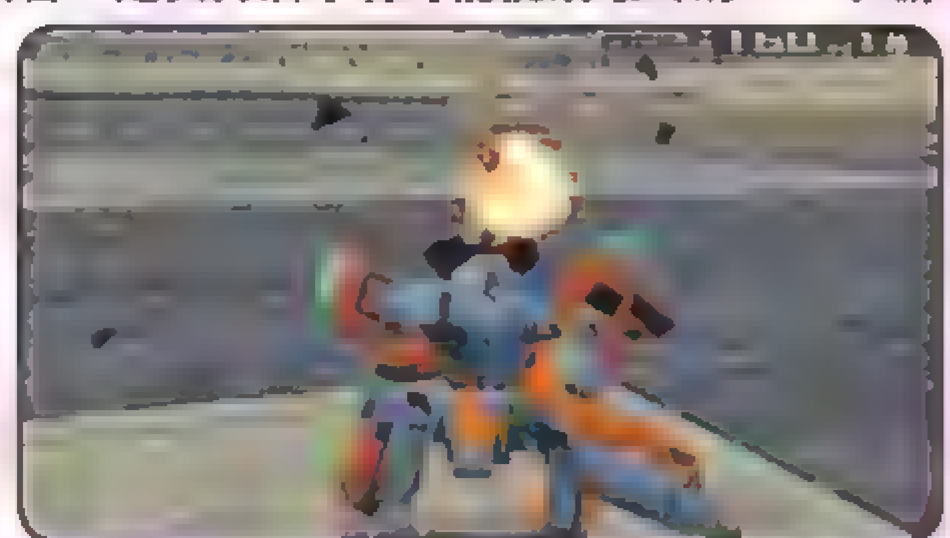
推荐给 时间比较少的玩家・怀旧的玩家

PSP 杀戮之心 EXA

カルネージハート エクサ

Artdink	SLG
日版	容量：约800MB

本作是一款以自行设计组装机器人为卖点的SLG游戏，游戏的剧情是以AVG的形式进行，全程语音和细致的画面让人觉得非常厚道。不过该作的重心还是在战斗部分，刚开始玩家的机体会比较弱，需要通过大量战斗积累资金不断升级火炮和护甲等装备，当具备一定实力后才有可能挑战最终的BOSS。游戏最具特色的地方就是可以用各种芯片来设计机体的程序，比如按某个键机体该做出什么动作，又或遇到攻击该做出怎样的反应等。整个设计系统非常专业，但同时带来的问题是本作上手非常困难，对思维逻辑的高要求让设计机体感觉像在编程一样，需要花大量时间深入了解系统才能最终体会到游戏的乐趣，喜欢钻研的专业玩家可以尝试一下本作。



▲一拳把敌人打得粉身碎骨。

推荐给 对设计机器人有爱的玩家·喜欢钻研的玩家

NDS 星球大战 原力释放2

Star Wars:The Force Unleashed 2

LucasArts	ACT
欧版	编号：5288

▲挥舞光剑把敌人打得落花流水。

本作是《星球大战》外传性质的“《原力释放》系列”第二作，游戏开始玩家将化身为黑武士的弟子，在不断追寻自己过去经历的过程中发现了一些事情的真相，此后决定弃暗投明，与黑武士展开斗争。游戏中除了移动和防御外，几乎所有动作和技能都要用到触摸屏，刚开始玩家可能需要一定时间适应这种操作。本作的战斗系统与《战神》十分类似，打敌人时会出现一些华丽的QTE按键操作，而敌人被打死后会掉落属性球，红色的是加血，黄色的是加技能点，技能点累积到一定数量可以升级技能。此外游戏中还有一个数据统计系统，玩家在里面可以查阅到自己杀敌的详细成绩。虽说本作的游戏流程时间有些短，但作为一款粉丝向作品，本作的游戏素质还算说得过去，《星球大战》的粉丝们尽情来挥舞手中的光剑吧！

推荐给 喜欢动作游戏的玩家·《星球大战》的粉丝玩家

NDS 强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵

ストライクウィッチーズ2 いやす なおす ぷにぷにする

角川书店	AVG
日版	编号：5283

本作是根据今年7月开始播映的同名动画为基础改编的AVG游戏，除了大家熟悉的宫藤芳佳、坂本美绪等成员外，本作还加入了三名新的成员。游戏主要分为冒险和战斗两大部分，在前者里玩家可以很直观地在地图上看到谁待在什么地方，只要点进去就能和相应的成员沟通发展剧情，而对话事件中玩家在分支选项所作的选择会影响后续情节的发展。在战斗中玩家并不能实际控制角色，而是通过普通攻击、反击、特攻三种属性方块来组织战斗，虽说看起来进攻方式并不多，但是因为三种属性方块相互克制，让战斗过程依然充满了变数。此外，游戏中还有一个疗伤系统可以让玩家通过触摸屏为受伤的角色治疗，而疗伤时女性角色的表情普遍比较暧昧，相信宅男们能在其中自己发掘到乐趣。

▲“小不点”宫藤这次又会给大家带来怎样的表现呢？

推荐给 喜欢AVG文字游戏的玩家·《强袭魔女》的粉丝玩家

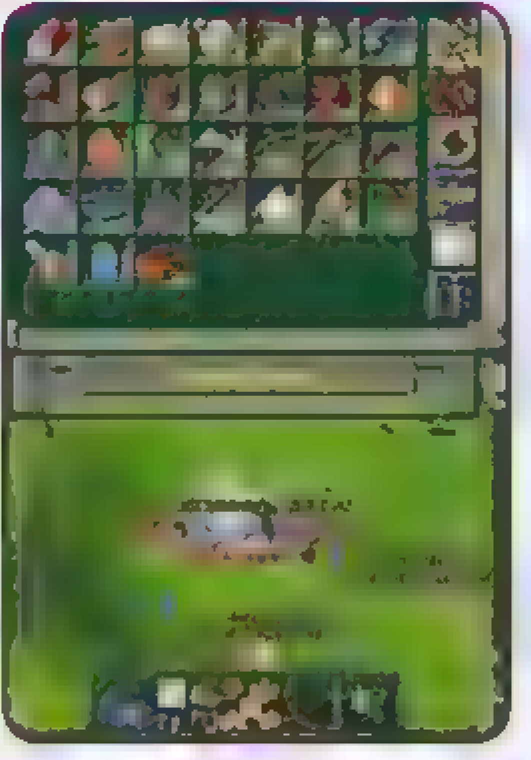
NDS

疯狂小鸡 嘉年华

Crazy Chicken Carnival Party

Phenomedia	PUZ
欧版	编号：5287

Phenomedia公司的招牌游戏“《疯狂小鸡》系列”在欧美市场拥有不错的人气，该系列涉及的游戏类型非常之广，而这次可爱的小鸡会以怎样的方式进行冒险呢？本作中主角将深入到敌人的游乐园中拯救失踪的朋友，游戏主题虽然听起来比较沉重，但其实本作是一款小游戏合集，整体气氛相对轻松。本作一共收录了抓鸭子、砸锤子等25个游乐场常见游戏，而且每个都配有生动的图片说明，即使是菜鸟也能很快上手。在游戏中每个关卡都设置有一两只捣乱的蓝色小鸡，比如在穿铁环游戏中它们会阻挡行动路线或者在一旁干扰你的视线，只要玩家一不小心就会功亏一篑。本作的游戏有一定难度，想全都玩好并不容易，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下。



▲调皮的蓝色小鸡又来捣蛋了。

推荐给 喜欢休闲游戏的玩家·“《疯狂小鸡》系列”的粉丝玩家

一品短消息

●不久前推出的《怪物猎人携带版 3rd》试玩版在近日被国内玩家汉化，对正式版已经望眼欲穿的玩家不妨用本试玩汉化版暂时解解渴吧。

●陷阱游戏“《恶代官》系列”的最新作《恶代官漫游记》近日发布了完全汉化版，不同于以往的是本作是以类似《大富翁》的形式开展游戏，喜欢桌面游戏的玩家可以尝试一下。

●由5pb Games出品的《秋之回忆6 新篇章》在近日发布了剧情汉化版，“《秋之回忆》系列”的忠实粉丝不要错过。

●移植自PS2和X360平台的S·RPG游戏《炽热之魂 加速进化》近日推出了美版。

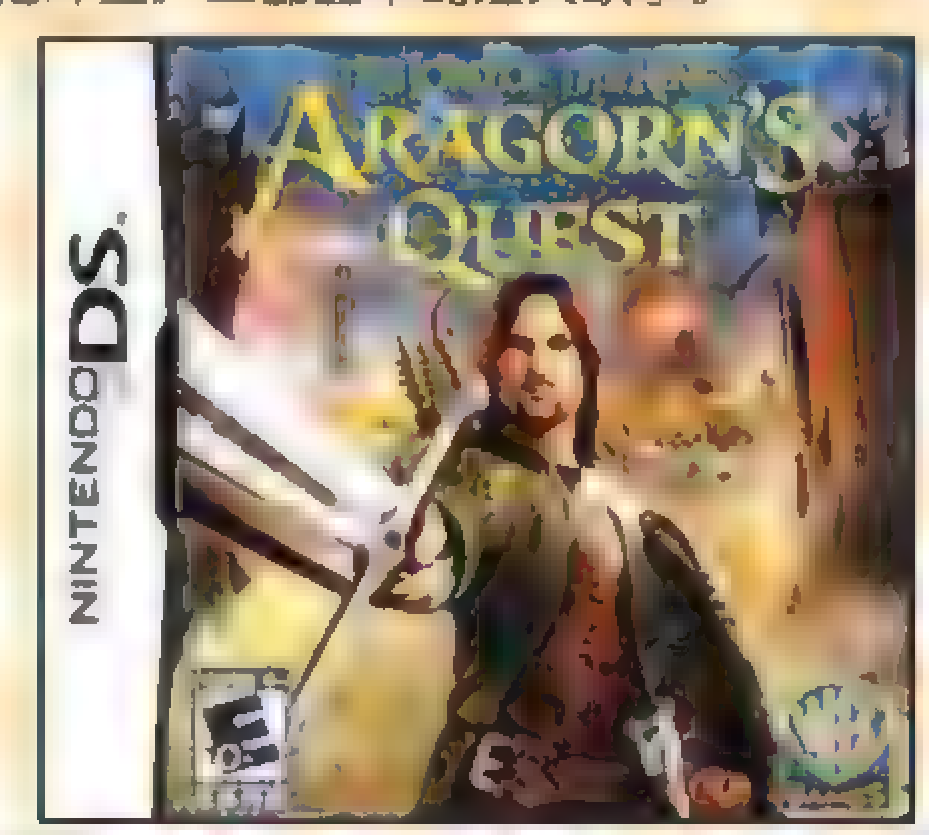
NDS 短消息

●由水口哲也担当制作人的益智休闲游戏《陨石大战》在近日推出完全汉化版，本作是一款以消方块为主题的益智游戏。

●EA出品，“《模拟人生》系列”的最新作《模拟人生3》在近日推出了NDS版，该作还同期推出了PS3、X360及Wii版。

●《雷顿教授》三部曲的最后一作《雷顿教授与最后的时间旅行》在近日推出欧版。

●根据电影《指环王》改编的动作冒险游戏《指环王 阿拉贡的冒险》在近日推出NDS版，游戏中玩家将以阿拉贡的视角经历《指环王》三部曲中的经典故事。



秋季档是各大热门美剧的回归期，由于时间和精力的关系，目前惟一在追的美剧只有《Fringe》（危机边缘）了。上一季的结尾可以说是非常俗套非常不给力，不过本剧的编剧实力果然不是一般的强，就算是个俗套的东西也能搞得噱头十足，期待本季能有更精彩的发展。

战神 斯巴达幽灵

God of War: Ghost of Sparta

SCEA	ACT	2010年11月2日	美版

文 伊娃 美编 澄香

已经在《战神 奥林匹斯之链》中证明了自己的技术实力的Ready At Dawn Studios工作室，如今又出色完成了新的探索，作为PSP平台第二作的《斯巴达幽灵》，包含了系列的招牌元素：极端的暴力、巨型BOSS战、流畅华丽的战斗以及对神话生物生命的藐视，它无疑能满足你嗜血的口味，真正有资格挂上《战神》的招牌。

游戏操作

普通操作

滑杆	控制角色移动
←/→/↑	施展魔法
↓	切换武器
□	轻攻击
△	重攻击
○	投技/使用钩索
按住○	开启（宝箱、门等）
×	跳跃
×、×	二段跳
L	防御/下落
L+R+滑杆	翻滚回避
START	技能升级界面
SELECT	暂停

水中操作

△/×	上浮
□	下潜
○	投技
按住○	开启（宝箱、门等）
R	蓄力冲刺

武器相关

本作中的武器共有两种：雅典娜之刃和新增的斯巴达套装（即长矛和盾）。链刃的攻击范围和用途广泛，它依旧是最受偏爱的武器，而且奎托斯这次又学会了一些新的小花招，能让链刃附带炎属性，即希拉的诛戮，可以攻击普通攻击无效的东西，比如击穿盾牌兵或重装甲兵的防守，并可令其几秒后自爆。斯巴达套装虽然用得不是很频繁，但作用十分重要，长矛可以进行远程攻击，而盾牌不仅能防御敌人的攻击，还能边掩护边行进，最重要的是在一些有火焰、暴风雪等自然灾害的地方能完全保护奎托斯。

雅典娜之刃 Blades of Athena

所需红魂	使用方法	招式
初期拥有	空中按×	伊卡洛斯二段跳（空中）
	按住△	奥林匹克升腾
	按住□	奥林匹克刺击
	○	猎户之叉
	轻点L	复仇女神
	□、□、△	普罗米修斯之羽
	L+○	亥伯龙神之冲击
	空中L+○	亥伯龙神之冲击（空中）
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
2950点	L+□	混沌飓风
	空中L+□	混沌飓风（空中）
	成功格挡后接□或△	复仇女神(格挡)
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
8550点	△、△、△	海格力斯之魂
	△、△、□	海格力斯勇气
	L+○后接□	亥伯龙神之冲刺（奔跑中）
	L+○后接△	亥伯龙神之飞跃（奔跑中）
	L+R后按住□	亥伯龙神之冲刺(翻滚中)
	L+R后按住△	亥伯龙神之飞跃(翻滚中)
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
17500点	L+△	塔耳塔洛斯的报应
	空中L+△	塔耳塔洛斯的报应（空中）

希拉的诛戮 Thera's Bane

等级	所需红魂	效果
	初期拥有	按住R使雅典娜之刃附加炎属性
	6800点	提升炎属性伤害、能量的回复速度以及爆炸的伤害力
	11200点	进一步提升炎属性伤害、能量的回复速度，以及爆炸的伤害力

斯巴达套装 Arms of Sparta

所需红魂	使用方法	招式
初期拥有	□、□、□	阿瑞斯的力量
	□、□、△、△	阿瑞斯的愤怒
	按住△	斯巴达升腾
	按住R	瞄准
	空中按住R	瞄准（空中）
	按住R+□	长矛突击
	空中按住R+□	长矛突击（空中）
	按住L	拉科尼亚守卫
	空中按住L	拉科尼亚守卫（空中）
	按住L+□	斯巴达攻击
	空中按住L+□	斯巴达攻击（空中）
	轻点L	拉科尼亚防御
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
3750点	按住R+△	列奥尼达斯之魂
	空中按住R+△	列奥尼达斯之魂（空中）
	按住L+△	列奥尼达斯的愤怒
	空中按住L+△	列奥尼达斯的愤怒(空中)
	成功格挡后接□或△	列奥尼达斯的反击(格挡)
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
8500点	按住L+○	斯巴达之冲击
	空中按住L+○	斯巴达之冲击（空中）
	L+○后接□	斯巴达之傲(奔跑中)
	L+○后接△	斯巴达之勇(奔跑中)
所需红魂	**使用方法**	**新增招式**
12750点	同时按住R+□	阿瑞斯的弹幕（充能）
	同时按住R+△	阿瑞斯的复仇（充能）

魔法相关

本作的魔法共有三种，魔法在发动时虽然准备时间较久，但在战斗中都非常有用，尤其是对付大型BOSS以及被围攻时。三种魔法在使用时都能对敌人造成持续伤害，其中的爱伦斯之怒的发动时间最短，而且在使用的过程中还能上前追加武器攻击。

亚特兰蒂斯之眼 Eye of Atlantis

使用方法：方向键→

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	释放蓝色闪电束，推动滑杆选择攻击目标。
等级2	4500点	提升闪电束的攻击力，增加闪电持续时间并波及到更多的敌人。
等级3	11500点	提升闪电束的攻击力，增加闪电持续时间（快速按○可发动波塞冬之怒，能制造更多的闪电）。

爱伦斯之怒 Scourge of Erinys

使用方法：方向键←

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	释放黑洞球，具有自动追踪目标和吸血的效果。
等级2	5650点	提升伤害，增大打击范围。
等级3	12350点	提进一步升伤害，增大打击范围。

博里斯的号角 Horn of Boreas

使用方法：方向键↑

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	施展冰雪龙卷攻击，能把触及的敌人冰化。
等级2	6350点	提升伤害，增大施展范围。
等级3	12650点	进一步提升伤害，增大施展范围。

隐藏神器一览

游戏中共有六件神器，获得的地点和途径在后文的流程攻略中均有标出。以任何难度通关一遍后，重新以该难度开始二周目游戏时可在游戏菜单内开启，这样就能在战斗中使用了，使用的具体效果参看下文。

1 卡利斯托的臂环（Callisto's armlet）：不管是终结、挣脱还是特殊动作，只要是需要QTE的环节全部自动通过。 P63

2 雅典娜的猫头鹰（Athena's owl）：帮助寻找宝箱，接近宝箱时画面会变绿，拿取宝物后恢复正常。 P64

3 阿芙罗狄蒂的珍宝（Aphrodite's Ambrosia）：增加一招脚踢攻击，按L+×发动，杀伤力超强，破甲效果极佳。 P68

4 国王的戒指（The King's Ring）：获得的红魂数量是一周目时的10倍。 P70

5 阿瑞斯的镣铐(The Bonds of Ares)：魔力无限，施展魔法时不消耗魔法槽。 P73

6 掘墓人的铲子（Grave Digger's Shovel）：一周目通关后进入宙斯神殿后获得，可开启角色宙斯并在竞技场模式中使用宙斯。 宙斯神殿

隐藏服装一览

游戏中共有五套隐藏服装，其中的四套可以从游戏中获得，而斯巴达军团装（Legionnaire）则必须要通过正版预约特典获得。

1 战神铠（God Armor）：以任[illegible]

2 弟弟戴莫斯（Deimos）：以任意难度通关即可解禁。斯巴达套装（长矛和盾）的攻击力大幅提升，而且魔法的消耗有所减少，火焰（红槽）的回复速度加快。

3 斯巴达军团装（Legionnaire）：预约特典中获得。攻击敌人时会掉落两种颜色的魂。攻击力提升两倍，防御力提升四倍，魔法消耗减半。

4 机械人装（Robotos）：在宙斯神殿中花费25万红魂购买。攻击敌人时会掉落蓝魂，受到的伤害减弱，连击的衔接时间增长，魔法消耗加快。

5 斯巴达幽灵装（Ghost Of Sparta）：神难度通关即可解禁。攻击敌人或防御弹返时会掉落绿魂，防御力减弱，但火焰（红槽）的回复速度大幅提升。

流程攻略

游戏分为四个难度，分别是简单、普通、困难以及神难度，以任何难度通关一遍后就会解禁神难度。每个难度中的敌人体力、攻击力等都不相同，而且杀死后能获得的红魂数量也不一样。本篇流程包含了所有武器（1种）、神器（6种）和魔法（3种）获得的地点，以及戈尔贡之眼、凤凰羽毛以及牛角所在宝箱的位置。戈尔贡之眼用于升级魔法（蓝槽），凤凰羽毛用于升级HP（绿槽），而牛角用于升级希拉的诛戮（红槽），所有收集物品在下文中都会以红色字体特别标出。

游戏的故事发生在《战神》和《战神2》之间，《斯巴达幽灵》是从中剪出的一段故事，用来扩充整个系列剧情的。故事的开头从奎托斯登上了宝座成为新一代的战神说起，尽管不断地被噩梦干扰，但却并不是死去的妻儿在折磨他，而是他被阿瑞斯带走从此失踪的弟弟戴莫斯，因为内心深深的愧疚与自责，他决定去寻求雅典娜的指引来解决这个问题。

Atlantis

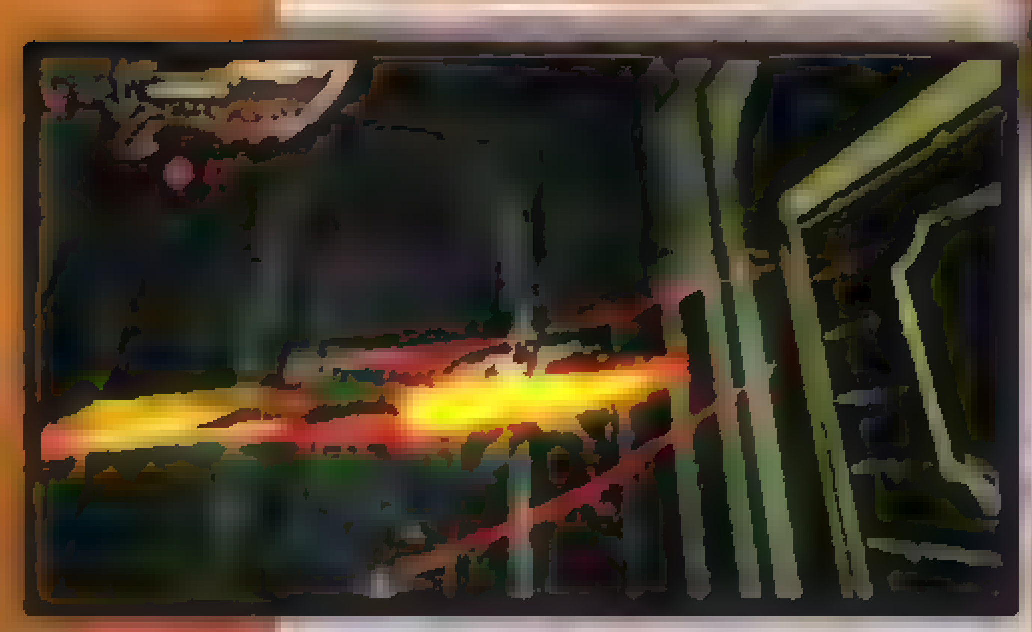
剧情后进入第一场杂兵战，杂兵全是拿着长叉的鱼人，以刺攻击为主，且发动频率也不高，战斗方面没有难度，使用近身投技可轻松搞定。全灭后踹开舱门进入船舱，又会遇上一拨鱼人，此时系统会提示L键与○键的组合进行冲撞攻击，即扑倒敌人后追加攻击。在出船舱之前，舱门左侧的木板后面有红魂宝箱。来到后甲板，被海妖斯拉挡住了去路，并遭到蜘蛛和斯拉的触手的夹击。打退挡路的触手，在船尾专心攻击触手，不一会就会触发QTE。

BOSS战 海妖斯拉

海妖斯拉的攻击分为四种，使用最频繁的是触手三连击，前两下是敲击地面，第三下是横扫，全部可以防御。第二种是单掌拍地，普通格挡无效只能通过防御弹返技能来完美防御。之后BOSS来到场地左边，首先会释放出蜘蛛怪，同时还会甩头二连咬，蜘蛛可通过投技秒杀，而二连咬也需要使用防御弹返进行完美防御。最后斯拉又会回到初始位置重复第一个阶段的攻击招式，顺利把BOSS击晕后跳上石台，转动绞盘后触发QTE。

Ruins of Atlantis

爬到上一层高台，最左边有红魂宝箱，继续往上，打开绳索下面的宝箱可获得【戈尔贡之眼01】。通过绳索滑落水池中，池底的木板后面藏着一个红魂宝箱。上岸爬上白色的墙檐，会遇上一拨鱼人，数量不多使用冲撞攻击可轻松搞定。砸烂墙壁，借助钩索来到牛头怪所在处，牛头怪的所有攻击都可防御住，当其使出冲撞攻击时，正确输入按键可将其翻倒在地。推动机关把手打开高处的铁栅栏，爬上墙檐后别急着上



去，往左边爬能发现两个红魂宝箱。

一段路程的攀爬后会遇见平民被飞刀兵刺杀的场面，飞刀兵飞出的刀可以使用防御弹返弹回去。在飞刀兵聚集的角落有一个宝箱，可获得【戈尔贡之眼02】。打开铁门把里面的石块拉出来放在右侧高墙下作为垫脚石，上面有一个红魂宝箱。接着把石块拉到通道中央的圆形机关上激活钩索，钩索下方的水池中有红魂宝箱不要错过。顺着石壁滑道底部，落地后别急着进入右边的石门，因为左边的道路尽头有两个红魂宝箱。

Death Gate

入口附近有个红魂宝箱，此处的死亡之门因为没有勾魂使者的头骨所以还无法开启。往前走进入升降机，开启机关即可往上升，不过上升过程中会有杂兵进行骚扰。到达顶部后顺着水道滑下进入亚特兰蒂斯城。

City of Atlantis

BOSS战 独眼巨人

在城门前的平台上会遇到小BOSS独眼巨人的袭击，它的速度很慢，而且攻击方式单调，只有砸地攻击和近身抓击两种。战斗时三下轻攻击后马上进行回避，如此反复可以安全有效地消耗巨人的体力。在连续打出三次QTE后便能彻底杀死独眼巨人了。之后斯拉还会召唤几个鱼人出来，结束

后注意台阶右侧的通道里有一个红魂宝箱，进入神殿看见一座巨大的雕像，根据提示将雕像踢开会发现一条水路，潜入水中先往左边游，上面的密室中有两个红魂宝箱，返回水底来到右边的密室，出门后要快速通过一座会坍塌的石桥。

Temple of Poseidon

BOSS战 母亲卡利斯托

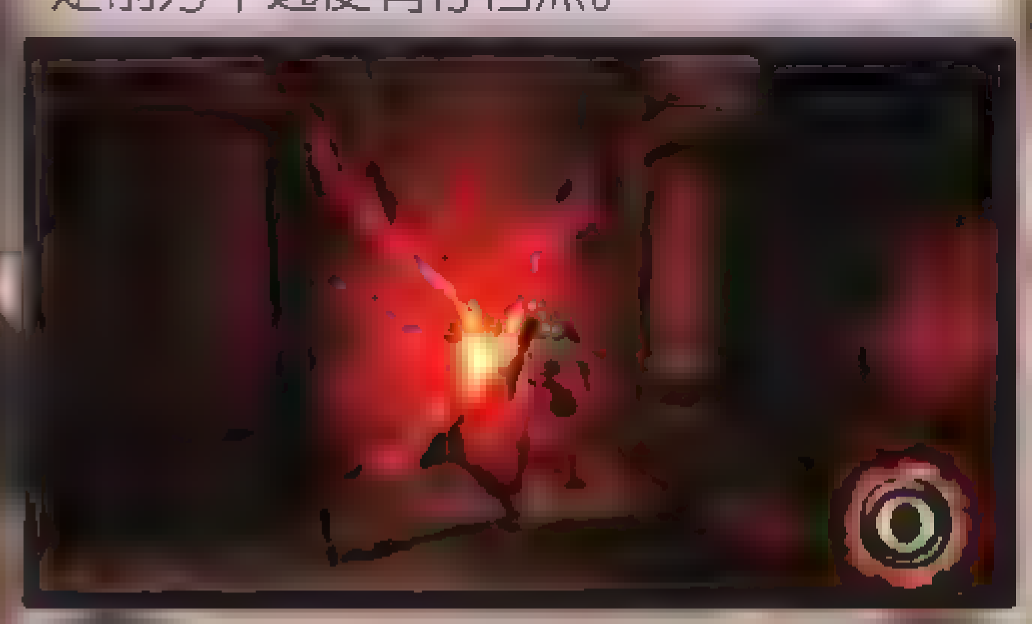
BOSS的攻击方式大致分为三种，一种是手臂挥舞，可以完全防御，二是近身投技，即把奎托斯扔砸到墙上，此招无法防御；三是冲撞投技，BOSS会把奎托斯顶到墙上，挣脱后可进行轻攻击和重攻击，反击过后还会接QTE，如果失败则BOSS会进行反击。当BOSS体力耗尽后靠近按○键即可终结。调查地面的闪光点可获得[illegible]

接着走进大厅内，调查发光处可获得本作的第一个魔法——亚特兰蒂斯之眼（Eye of Atlantis）。之后的杂兵战可自由使用该魔法，且不消耗魔法槽，清场后先进右边的通道，尽头有两个宝箱，分别可获得【戈尔贡之眼03】和【凤凰羽毛01】。走左边的通道，不料斯拉再次出现还将奎托斯带入了深海。

Mat hana Volcano

一路抓着斯拉由海底前行来到火山岩洞，向左侧走，途中从宝箱中获得【凤凰羽毛02】后沿着墙壁上去，沿着天花板前进时途中会有尖石和蜘蛛挡路，打掉即可。落地后按○键借助钩索摆荡两次深入洞内，注意，岩洞场景中的尖石堆可破坏，并获得红魂。

这里会遇上一群火鸟，火鸟会集体从高空进行坠地攻击，坠地之前地面上会有红色圆圈提示，并伴随叫声，紧急回避便能轻松躲过。空中使用投技即可秒杀火鸟。前进的途中会遇上一扇有裂缝的石门，不过此时还无法进入，往前走前方不远便有存档点。



The Keeper

进入石门跳到下面的场景。左侧的石门需要拥有特殊的齿轮才能打开。打开右侧的石门来到被囚禁的希拉跟前，希拉称已在此恭候多时，奎托斯就是命中注定来解救他的那个人，并威胁道：如果此时奎托斯不拯救他，那他们则将命运共存，一起死在这里；反之奎托斯可得到希拉的所有力量。剧情结束输入QTE从希拉身上夺走希拉的诛戮（Thera's Bane）后赶紧原路返回，因为手臂自由的希拉很快就会将道路摧毁。

BOSS战 齿轮机器人

返回原场景后看守即关上石门，且门旁的齿轮机器人复活，齿轮机器人的齿轮横扫攻击范围较大，且还会不时扔出齿轮砸地攻击并近身使用脚踩击，需要巧妙利用跳跃以及翻滚进行回避。我方攻击时只能按R键给武器附上炎属性或使用魔法才能对BOSS造成伤害，这里给大家介绍一个省力又安全的打法：当我方近身使用普通攻击时，BOSS无论将要发动哪种攻击此时都会自动中断，而改用脚踩踏攻击，因此可以利用此破绽迫使BOSS全

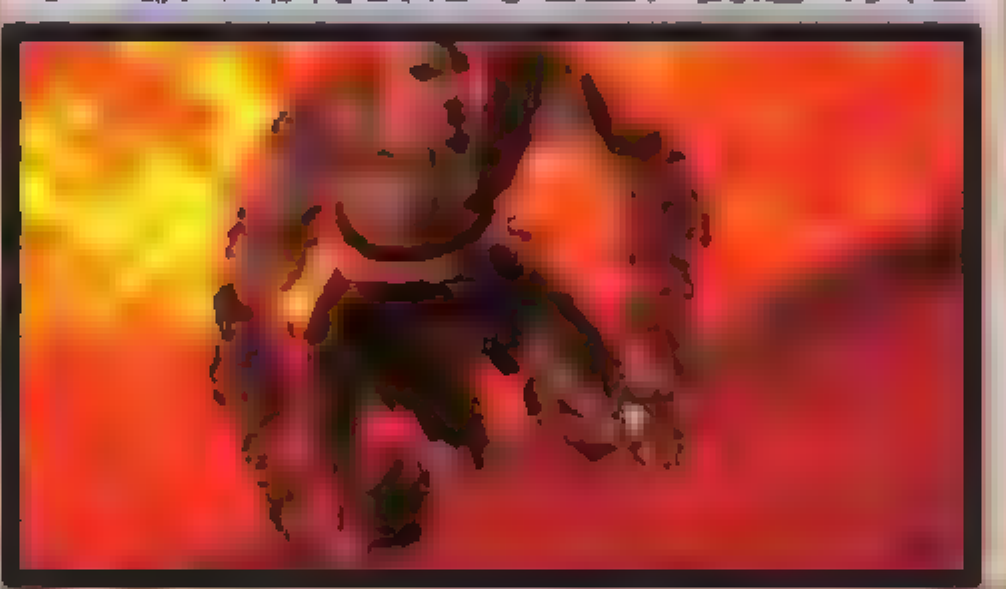
程只发动这一种攻击，具体的方法是：近身使用炎属性轻攻击两三下后再普通轻攻击一下，BOSS便会抬起腿来，此时跑远两步躲开后再近身按照同样的方法继续攻击。如此便很轻松地无伤搞定BOSS，还省了魔法。最后输入QTE发动终结技，并抢过BOSS的齿轮（Automaton Gear），用于开启场景左侧的石门。

石门内的宝箱里可获得[illegible]，使用炎属性打烂旁边的齿轮装备即可形成向右的道路，对面即是方才与火鸟战斗的地方，而进入洞内便可找到之前未打开的有裂缝的石门。靠近石门按住○键，待R键提示出现时输入即可破坏石门。进门，在沿着石壁下滑时注意，即将到达终点时一定要及时按×跳跃，不然就会掉入岩浆中死亡。

接着会进入战斗，起初只有一只牛头怪，在受到攻击后不久会出现第二只，牛头怪的几招攻击我方都可以完全防御，很容易对付，不过干掉一只牛头怪后会出现火鸟，因此在攻击时切记回避火鸟的坠地攻击。拉动机关即可打开对岸的水阀，岩浆河里的大岩石遇水后便会冷却，跳上岩石顺流而下，途中还会出现若干蜘蛛。在岩浆河拐弯处赶紧跳上墙壁往上爬，存档点旁边的宝箱中可获得【牛角01】。

Volcano Core

沿着墙壁往右移动，使用炎属性打烂平台上的齿轮机关，岩浆流阀门即会关闭，平台上就有道路可走了。使用QTE破坏带有裂缝的墙壁，到达尽头后



进入小裂缝再一直沿着墙壁往里移动，途中希拉再次出现，按照一连串的QTE终结它吧！先往下走可从宝箱内获得【戈尔贡之眼05】，接着爬上墙壁一直前行，可是还没到达火山口石壁就坍塌了，落脚后的奔跑中有几次QTE提示，奎托斯可借助钩索摆荡到安全地点。最后向上爬行时难度较大，虽然有左右两条平行的道路，但是上方都会不时有火石落下，被砸中的话就会下落一段距离，因此当火石出现时要通过切换道路进行躲避。

Island of Crete

沿着木梯往上爬，一路前行，过独木桥时注意别掉下去，失去平衡要及时按×键回到横梁上。本关遇见新敌兵双刃兵，双刃兵的攻击速度非常快，当双刃泛红时表示即将攻击，因此一定要做好防御，对付双刃兵最好使用魔法或附带效果的武器进行攻击，而使用投技攻击时需要输入QTE才能成功发动。在攀爬绳索前注意绳索下方的宝箱中可获得【戈尔贡之眼06】。来到一处平台，从屋顶的洞口跳入室内，将大石块一直推到尽头，注意尽头的平台上有弓箭兵，因此站在石块后面移动才能保证安全。用大石块作为垫脚石跳上弓箭手所在平台，再往上来到顶层，这里共有两个宝箱，左边的能获得【凤凰羽毛03】，而右边的能获得【牛角02】。

Temple of Athena

从绳索下滑到对岸平台，在雅典娜雕像前发生剧情。在雕像右边的发亮处可获得[illegible]。来到左边试图打开铁门，不过需要找到钥匙才行。从旁边的绳索爬上二层，启动机关后从左边的墙壁往上爬，打烂途中挡路的木块直到来到第三层。

这里会遇见一大批地狱犬，如果一味攻击的话地狱犬便会不断涌现，应该要使用投技将地狱犬扔到齿轮上，几次后齿轮机关会坏掉。注意，对地狱犬使用投技其实是吸引其咬住奎托斯的手腕，因此是会消耗HP的，所以在正常攻击时切勿使用。

扳动机关随升降机来到下层，左边的小路中有两个宝箱，里侧的宝箱中可获得【[illegible]】。返回右边的道路，启动机关后会出现左右移动的钩索，借助其可安全到达齿轮机关左边的区域。再次启动机关，借助钩索到达对面区域，需要注意的是，当屏幕上出现提示时一定要及时放手落下，不然会掉落到齿轮上致死。

出来后发现有人被卡在墙壁的裂缝中，在场景中央的宝箱中可获得【戈尔[illegible]】。启动机关将吊石移动到那个人的上方，再由机关旁的木梯往上启动另一个机关，吊石便会砸向那个人。把尸体放到旁边圆形的机关上，启动机关将吊石移动到最左右边，再到二层启动机关将吊石放下，此时抓紧时间下来跳上吊石，随着吊石上升来到殿内。

BOSS战 美杜莎蛇妖

借助两根绳索换跳来到美杜莎所在场景。美杜莎蛇妖的移动速度非常快，长长的尾巴是其主要攻击方式，我方可进行防御。当蛇妖放出黄色光束时一定要多移动进行躲避，不然照久了就会被石化，石化后要连按L、R键进行解脱。近身时被黄色光束照到会有QTE显示，如果输入正确就会将光束弹返让对方石化。另外，当有两只以上蛇妖在场时，可站在一只蛇妖身旁并吸引其他蛇妖发射黄色光束，当自己迅速躲开后，该蛇妖就会被石化，轻轻一击就能将其击碎。

Gates of Crete

水池右上角的宝箱中可获得【牛角03】。潜入水池，蓄力撞击洞口进入另一个水域，尽头处有红魂宝箱。上岸后打开铁门，来到右边的平台上触发剧情。本关出现新敌兵——盾牌双刃兵，带有盾牌的双刃兵比普通的双刃兵要难对付得多，普通攻击无效且无法使用投技，必须要使用魔法或附带效果的武器进行破盾，破盾后的双刃兵就好对付了，使用投技一一搞定吧。场景中的大铁门也需要找到钥匙才能打开。来到左上的平台，沿着绳索滑下，落地后要对付一批鸟妖，鸟妖只会俯冲撞击，对付起来很容易。

Heraklion

走过一段曲折的横梁，存档后先往左，沿着木梯往上会发现一个宝箱，里面可获得【凤凰羽毛05】。返回存档点进入石门，破坏挡路的木板来到圆形场景。

BOSS战 铠甲独眼巨人

铠甲独眼巨人是独眼巨人的强化版，身着铠甲后普通攻击无效，只能使用魔法或附带效果的武器进行攻击，坚持一段时间将其铠甲破坏后就好对付了。BOSS的锤击范围非常大，而且一旦被其抓住遭受的伤害是非常大的，加上场景又相对较小，所以此战最重要的就是做好躲避。这里推荐一种实用打法：在使用魔法攻击时，无论BOSS将要发动那种攻击都会被成功中断，并造成短时间硬直，此时上前使用炎属性攻击，等BOSS再次发起攻击时再使用魔法，如此重复几次便可将铠甲破坏。最后还需要根据一连串的QTE才能将巨人打败。

打烂有裂缝的石门一直前进，从

楼梯上来后会遇上一拨弓箭手，在场景的最下边有两个宝箱，左边的可获得【　　】，右边的可获得【　　】。沿着绳索往左爬来到新的场景，借助钩索来到对面（此处需要先跳跃再按○键），会同时出现双刃兵和牛头怪，此战有时间限制，如果不能及时消灭敌兵并打开铁门离开，则屋顶塌方后会直接丧命。

Heraklion Forum

一路往前，首战便会遇上一群美杜莎蛇妖以及火鸟，小心躲避火鸟的俯冲攻击以及蛇妖的石化光束，多利用移动技巧使得火鸟和蛇妖间相互攻击，被石化的火鸟会一命呜呼，而火鸟的俯冲攻击亦会给蛇妖带来伤害。打开带裂缝的石门继续前进，途中没有敌人出现，走过一段复杂的横梁后来到地板有裂缝的场景中，拉动石柱到平台前作为垫脚石，上去后打开铁门，再从旁边的通道回到刚才的场景中，拉动石柱由通道一直到二层，将其放在平台的边缘处。借助石柱往上便会发现一个宝箱，可获得【　　】。之后将石柱推下去便能砸穿地板。

剧情后来到场景左侧，在发光处可获得一把钥匙，钥匙能打开Crete的铁门。之后遭遇一拨骷髅兵，骷髅兵毫无威胁，清场后跳上高处平台继续前进，途中可从宝箱中获得【戈尔贡之眼09】，不久便到达存档点。

Streets of Heraklion

BOSS战　鹰身女妖

由走廊出发，遇到岩浆河挡住去路，此时跳起抓住左侧的墙檐往右移动便能过河，接下来遇见新型敌人鹰身女妖，鹰身女妖的速度非常快，而

且会钻地从地下发起突袭，不过突袭之前会先露出头来，观察仔细的话及时防御便能躲过，鹰身女妖的刺柱攻击和普通攻击都能防御，但要小心她的抓投，被抓后需迅速挣脱。

战斗结束后从右边的出口离开，不料道路开始坍塌，一定要迅速往前奔跑，挡路的木板需要破坏。第一块木板破坏后会沿着斜坡向下滑行，快到终点时要及时按×键跳跃。接着还是一路奔跑，打破最后一块木板后跃起，借助钩索来到新场景。往前走几步便会发现宝箱，可获得【戈尔贡之眼10】。启动机关可随着升降机来到最顶层。

Temple of Athena

BOSS战　电巨人

这里其实就是之前奎托斯砍断雅典娜雕像的场景，有了钥匙后就能打开雕像左边的大铁门了，进去后触发BOSS战。BOSS是头顶带电圆石的电巨人，最普通的攻击是近身放电攻击，最厉害的就是会进行瞬移，并立刻举起带电圆石砸击，这招的伤害非常大，因此在巨人消失时一定要紧急回避。我方的任何攻击都能对BOSS造成伤害，只要不被其砸中就能很快迎来终结技。

BOSS战胜利后继续前进，到达一处空旷的大厅，这里共有两个宝箱，可分别获得【凤凰羽毛07】和【牛角05】。使用钥匙打开大铁门，进入强制战斗，敌人是一群火鸟加若干盾牌双

刃兵，难度颇高。建议腾空时火鸟优先干掉，剩下的战斗就轻松了。注意当盾牌兵的盾牌发蓝光时使用魔法攻击，破盾后用投技便可。

Mounts of Aroania

往前走，便又回到了雅典娜雕像前，这里的大铁门可以使用钥匙打开了。起初会遇上一拨蜘蛛，不难对付。沿左边的墙壁往上爬，途中会出现不少蜘蛛，使用投技搞定即可。落地后爬上平台将挡路的雕像推倒，即可沿着墙壁往前走了。

从高处跳下进入强制战斗，本场战斗不仅有两名独眼巨人，还有许多不断出现的蜘蛛，难度非常大。本战切不可心急，一定要耐心躲避，被独眼巨人砸到或是抓到伤害都非常大。被围攻时可使用魔法突围，或使用防御弹返造成对方硬直。遭受一定伤害后独眼巨人会暂时昏厥，上前按QTE可给予大伤害，如此重复几次便能迎来终结技。

战斗结束先别急着爬墙，左边有被钢板挡住的隐藏区域，使用炎属性攻击即可打开，里面有两个宝箱，分别可获得【戈尔贡之眼11】和【凤凰羽毛08】。经过一段山洞后来到新的场景，这里需要解谜。先从最右边的木梯来到脚手架二层，启动机关放下升降梯，下来将石块拖至升降梯并搬上二层，用于砸毁墙壁上的木架。此时会惊动多只冰雪鸟妖，好在使用投技可轻松搞定。启动场景深处的机关，借助另一个升降机来到二层平台。注意，轨道深处有隐藏区域，里面的宝箱中可获得【牛角06】。随后跳上悬挂的石块以到达对面的墙壁上，注意第一个墙檐的最左边有隐藏区域，里面有三座红魂宝箱。

Chasm of Solace

沿着绳索滑到对岸，又会遭遇一波冰雪鸟妖，而且高台上还有多个弓箭手。战斗结束后从开启的洞口进入，利用钩索荡到木桥另一边。上桥后往回跳，宝箱内可获得【凤凰羽毛09】。

BOSS战 冰雪牛头怪

冰雪牛头怪的防御极高，最好使用魔法或附带效果的武器攻击。BOSS的攻击分为锤击和冲撞攻击，受到一定伤害时身上会掉落冰块，冰块片刻后会变为小怪，被其击中的话就会立刻冰化，此时只要受到一点伤害就会被秒杀。建议与BOSS多近身攻击，当BOSS施招时再躲开便可，这样就基本不会被小怪干扰了。BOSS被打败需要经过多次QTE，因此此战要耐心对付。

往前走来到桥梁前，先干掉几个弓箭手再推动石块过桥并放置于木架下方，借助石块跳上木架从而沿着绳索滑到另一边。沿着墙壁攀爬，打开洞口的钢板进入洞内，使用炎属性攻击雕像即会激活与之前相同的齿轮机器人，用同样的方法终结后获得齿轮。沿着墙壁原路返回，在起点处右侧的钢板有隐藏区域。进入洞内使用齿轮启动机关即可打开隔壁区域的大铁门，里面最右下角的宝箱中可获得【戈尔贡之眼12】。

Aroania Pass

从井口跳下，往回游可发现红魂宝箱。往前没游多远会遇上湍急的水流，按R键蓄力后赶紧抓住钩索，从而进入左边的区域，但是前方有旋转的木板挡路，待破裂的木板出现时按R键蓄力即可冲破。浮出水面前会发现一个窟窿，里面有红魂宝箱。

浮上水面往里走进入强制战斗，这

……上现一大批冰冻小怪和冰雪鸟妖，使用投技可以将鸟妖秒杀，但是冰冻小怪要稍强一些。本战只要不被冰冻小怪冰化就没有任何危险。过桥后注意右边的小道尽头有红魂宝箱，之后沿着左边的道路一直走，触发BOSS战。

BOSS战 爱伦尼斯

这是一场有一定难度的BOSS战，BOSS拥有类似奎托斯的弹返攻击，以及霸道的黑洞魔法攻击，并且还会时不时召唤出3只冰雪鸟妖协力助阵。BOSS的普通攻击威力巨大且快如闪电，尤其是召唤出的3只鸟妖非常麻烦，拥有超迅猛的三连咬，玩家务必要小心，否则很容易被它们造成连续的超高伤害。因此每当鸟妖被召唤出后，建议立刻看准时机使用投技将鸟妖迅速击杀。当我方进行普通攻击时，BOSS会发射黑团直线攻击，速度很快且不可防御，因此建议少用普通攻击。

BOSS被攻击后几乎没有硬直，千万不要贪刀，否则几乎没有胜算，但好在鸟妖及BOSS的普通攻击均能完美防御，因此在防御住（由于BOSS追击速度奇快，因此不推荐闪避BOSS的普通攻击）BOSS的普通攻击后，应立刻趁此时的破绽予以炎属性还击，如果能看准时机发动弹返攻击当然是最好，同时发动亚特兰蒂斯之眼魔法追击，当魔法收招后，立刻继续按住L键进行防御，以寻找下一次还击机会。

如此循环打击BOSS之后，很快奎托斯便会相继撕扯下BOSS的两只翅膀，之后BOSS会新生出翅膀并起飞逃跑，于是战斗进入了后半段，这里奎托斯会毅然紧随BOSS身后追杀，玩家需操控飞行中的奎托斯，注意绕开云层等障碍物，这里会有一连串的QTE，玩家需眼疾手快。

BOSS战结束后获得【爱伦斯之怒（Scourge of Erinys）】，按方向键左键即可释放该魔法。接着进入强制战斗，场景中会不断涌现大量双刃兵，不过本场战斗并不消耗魔法槽，玩家可借机多试用一下新魔法。战斗结束往前走到达存档点，路旁有两个宝箱，分别可获得【牛角07】和【戈尔贡之眼13】。

The Brothel

进入雄伟的斯巴达城，这里没有战斗，只是操控斯巴达在城里行走。来到某个建筑前，进去后需要完成系列标志性的迷你小游戏，按要求输入QTE即可。完成的话可获得一定的红魂，不过每次的数量会越来越少。连续玩三次会获得【阿芙罗狄蒂的珍宝（Aphrodite's Ambrosia）】。继续往前走，眼前浮现奎托斯与其弟弟训练的场景，这里仍然要完成小游戏，即操控奎托斯与弟弟战斗，两人使用的武器均为长矛和盾牌，L键防御、□键长矛戳刺攻击、△键脚踹攻击，几个回合后弟弟被打败。进入打开的铁门，存档后从井口的台阶往下。

Jails of Sparta

下面是斯巴达城的监狱，一路开启机关并扫除杂兵，打开第二道铁门后左边的墙壁中有隐藏区域，里面的宝箱内可获得【牛角08】。来到监狱的最深处，沿着木梯来到上层，起初会出现几只蜘蛛和一头牛角怪，牛角怪的攻击方式只有扑倒攻击、铁锤横扫、锤击地面三种，回避起来都很容易，而且后两者都可以防御掉，只要不贪刀可以无伤搞定。在往前走，发现刚才逃跑的囚犯正在启动机关，使得奎托斯被铁栅门关在场景内，此时BOSS出场。

BOSS战 狮子

本场BOSS战的难度不高，狮子的攻击方式有抓咬、扑倒和横扫攻击，扑倒攻击虽然防御不了不过架势时间久，做好回避即可，其他两种都能完全防御，可使用防御弹返技能或魔法造成狮子硬直，再追加一连串攻击。

战斗结束后上前根据QTE将囚犯连续砸破两道门并用刀捅死他，扛起尸体往前走将其放置在场景中央的方形机关上，墙上的木梯就会放下。沿着木梯往上，在洞口左边不远处的宝箱中可获得【戈尔贡之眼14】。

Mounts of Laconia

往前走会遭遇地狱犬，之后爬上高台，借助两根绳索到达对岸，再沿着墙檐往右行进，到达洞窟的新场景时会触发强制战斗。敌人由双刃兵和美杜莎蛇妖组成，以此时的等级和拥有的两种魔法来说，对付起来比之前要简单得多。利用钩索到达悬崖上的另一个小平台，继而沿着墙壁爬行，途中会遇到几名杂兵，干掉后别忘了往右爬，那里会发现一个宝箱，可获得【凤凰羽毛10】。

到达一处平台时，先别急着跳上绳子，不然会被洞内的弓箭手射死。打开带有裂缝的石门进去洞内将弓箭手全灭，跳上绳索可直接滑到洞口，再换乘绳索来到新的场景。

Temple of Ares

一路前行进入阿瑞斯神殿中，由旁边的坡道来到第二层，雕像的背后有条通往神殿内部的通道。刚进通道，场景两侧各有一个宝箱，分别可获得【凤凰羽毛11】和【戈尔贡之眼15】。再往里走出发剧情，童年时期的奎托斯鬼魂突然从镜子里跳出偷袭奎托斯，这里需要完成几次QTE，如果没有完成则需要使用滑杆手动瞄准墙壁上四个目标区域的最下面的区域，然后将鬼魂扔出去，输入成功的话则会自动瞄准。目标区域被砸开后即可获得[illegible]Keres）。原路返回离开神殿，走旁边的小道会遇见斯巴达战士，并获得[illegible]，即新武器长矛和盾。往前走几步进入强制战斗，在这里可试用一下新武器，两个高台上的敌人可通过按住R键+□进行远程攻击，滑动滑杆可切换目标。接着会出现一批杂兵，且高台上也会出现新的弓箭手，使用长矛时□为轻攻击，△为重攻击。

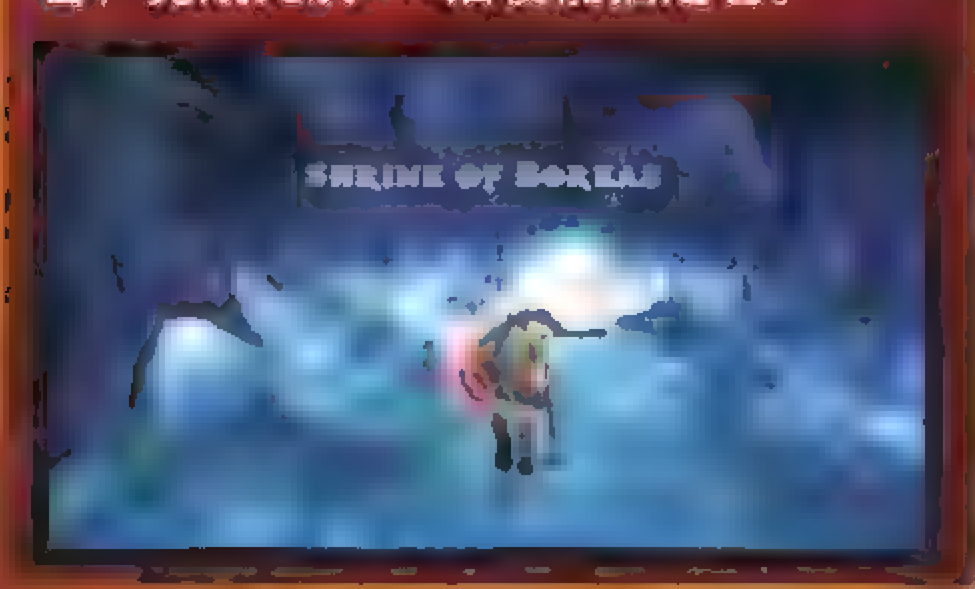
Path of Reckoning

走上吊桥，对岸有多名弓箭手，这里可以按L键举起盾牌进行防御直到靠近他们后干掉他们。该场景中有一个宝箱，可获得【牛角09】。进入洞内，到尽头处启动机关随着升降机来到第二层。这里其实就是之前来过的阿卡尼亚山，走上吊桥触发强制战斗，敌兵只是几只冰雪鸟妖，不过远处还有几名弓箭手，注意观察地面的红色光圈回避即可。过桥后会发现高架上有两处发出红光，使用长矛远程攻击即可破坏，这样就可以爬上右边的高台了。高台上有两个宝箱，分别是【牛角10】和【凤凰羽毛12】。

BOSS战

冰雪牛头怪

启动升降机的机关来到第三层，吊桥上仍然会触发强制战斗，敌人是之前遇见过的冰雪牛头怪，虽然吊桥又窄又短不好回避，但以奎托斯现在的实力对付起来可要容易得多，使用一招爱伦斯之怒魔法让其硬直，再上前追加炎属性武器攻击，如此反复攻击，完成几次QTE后便能搞定它。



Ice Peaks

从存档点出发，途中会遇上几个弓箭手，消灭后利用钩索到达对岸山洞，遇见寒流时使用护盾即可安全前行，注意一旦被寒流击中就会立刻冰化，到达风口时根据QTE按○键即可将寒流反弹并摧毁风口。原地捡到【博里(Horn of Boreas)后获得冰魔法，按方向键上可以发动，所触及的敌人都会被冰化，该场战斗中魔法槽不消耗，可以多加练习冰魔法的使用。进入洞内不远处有一个宝箱，可获得 1】。

Canyons of Sorrow

BOSS战

鹰身女妖

剧情后需要与一群鹰身女妖进行决斗，女妖的进攻非常疯狂因此本场战斗难度非常大。女妖的刺柱攻击和普通攻击都能轻松防御，借助防御弹返还能让敌方产生硬直，其钻地突袭时最危险的一招，被抓住后伤害非常大，不过女妖在突袭前会先露出脑袋，发现及时也能防御住。这里推荐使用爱伦斯之怒魔法，在困住女妖的同时上前炎属性攻击才能在最短的时间内迎来终结技。

战斗结束由斜坡滑下，途中会有QTE提示，由第二个斜坡滑下后来到新场景，这里有一大批双刃兵和弓箭手，先干掉双刃兵再使用长矛干掉弓箭手。往深处走发现金身女孩，原来迈达斯国王中了点石成金的诅咒，他摸到的东西都会变成黄金，他可怜的女儿也没幸免。打烂旁边的木架可形成向上的道路，一路攀爬追踪国王迈达斯，在第一个金身尸体旁沿着木梯来到木架上，打开有裂缝的石门，进去扳动机关可打开大栅门，别急着进栅栏门，门边的平台上还有个宝箱，可获得【凤凰羽毛13】。出门沿着木架行走再跳到大栅门旁，进入洞内。

换上斯巴达套装，使用长矛破坏两个发着红光的石柱即可形成一道可攀爬的墙壁，不过还要根据QTE清除多余的石头。落地后在迈达斯刚刚哭泣的地方可拾到【国王的戒指（The King's Ring）。往前走先别急着往高台上爬，洞的尽头有两座红魂宝箱，返回高台，存档点旁边的宝箱内可获得【戈尔贡之眼10】。

River of Lament

顺着钢筋滑到底部，使用长矛清理掉原处两个高台上的弓箭手，然后转动机关打开大栅门，里面会进入强制战斗，杂兵是一群盾牌双刃兵。前进的途中会发现一座黄金宝箱，可惜被迈达斯摸过是打不开的，不过旁边还有个黄金独眼巨人，迈达斯倒是帮了个小忙。再次遇见杂兵后注意左侧的岩浆平台上有

宝箱，可获得【[illegible]】。山洞[illegible]有一座红魂宝箱，返回几步顺着铁[illegible]上攀爬，顶部的洞口内有红魂宝箱，[illegible]后进入第二层的洞口。注意跳下去后，岩浆上的浮石会慢慢下沉，因此跳跃的时候速度要快。

使用炎属性打烂升降机旁边的锁链会引发强制战斗，会相继出现好几头独眼巨人，先用投技快速解决掉火鸟，再在攻击独眼巨人时及时做好回避，战斗起来会很轻松，走进升降梯砍断另一根锁链就会来到下一层，不远处就会看见宝箱，可以获得【牛角13】。

King Midas

终于找到了迈达斯，靠近根据QTE提示按下○键将迈达斯击晕，再扛起他走，不过没走几步就会有地狱犬出现，而且迈达斯也会很快清醒过来，这时一定要眼疾手快输入QTE，以免迈达斯用点金之手触及到奎托斯。途中还会有若干次简单的QTE，直到将迈达斯拖到岩浆池旁将其丢入其中，而滚滚的岩浆也顷刻间变成了金。

沿着迈达斯身旁的墙壁往上，存档后来到室外，干掉一笔双刃兵杂兵后别急着往左，先去右边的通道里，获得【凤[illegible]羽毛14】后再沿着左边的木梯往上，遭遇强制战斗，除了双刃兵，高台上还有不少弓箭兵，注意高台上有一座红魂宝箱。砸破腐烂的城门进入通道，消灭掉两个弓箭手后通过横梁，横梁的右侧木板后面有宝箱，获得方式是先到横梁另一头，再返身打烂木板即可。

Port of Atlantis

BOSS战 独眼巨人

来到亚特兰蒂斯港口，存档点后方的小洞内有两座红魂宝箱不要错过。

The Vortex

船上的杂兵战耗时很久，而且场地非常小。第一个阶段主要对付的是鱼人和鸟妖，建议跳跃后使用投技先将讨厌的鸟妖干掉，而鱼人则可以使用冲撞投技快速清理；第二个阶段场面非常混乱，空中会不断有落雷落下，且频率越来越高，落雷对奎托斯和敌方都有极大的伤害。一直坚持到船被落雷击沉，奎托斯被甩进了海洋深处。

Ancient Atlantis

剧情后跳入前方的水池，一段激流后发现铁栅栏内有两个红魂宝箱，获得的方式是撞破上层的铁栏杆进去洞内，返回雕像处，右上即为出口。上岸后的场景中有不少居民，砍死的话能赚得红魂。前方的水池带电，利用钩索跳到对面的墙壁上往上攀爬，落地别忘了背面还有个隐藏平台，上面有两个红魂宝箱以及一个宝箱。

BOSS战 电巨人

往前走进入强制战斗，对手是之前遇见过的电巨人，不过此时还有几名飞刀兵在旁边干扰，先把他们干掉再慢慢对付电巨人，多注意他的瞬移攻击，其他没什么难点。往前走还会遇上几个鱼人杂兵。

Flooded Hall

存档点后面的墙壁是可以破坏的，里面有两个宝箱，分别可获得【　　】和【　　】，旁边还有墙壁可以破坏，不过里面只有一名鱼人而已。跳入水池继续前行，到达圆形场景时，撞破栅栏可获得红魂宝箱。往上游，在激流口的两侧各有一个机关，抓紧时间启动后再利用蓄力冲刺游进激流，看准时机利用钩索到达出口。

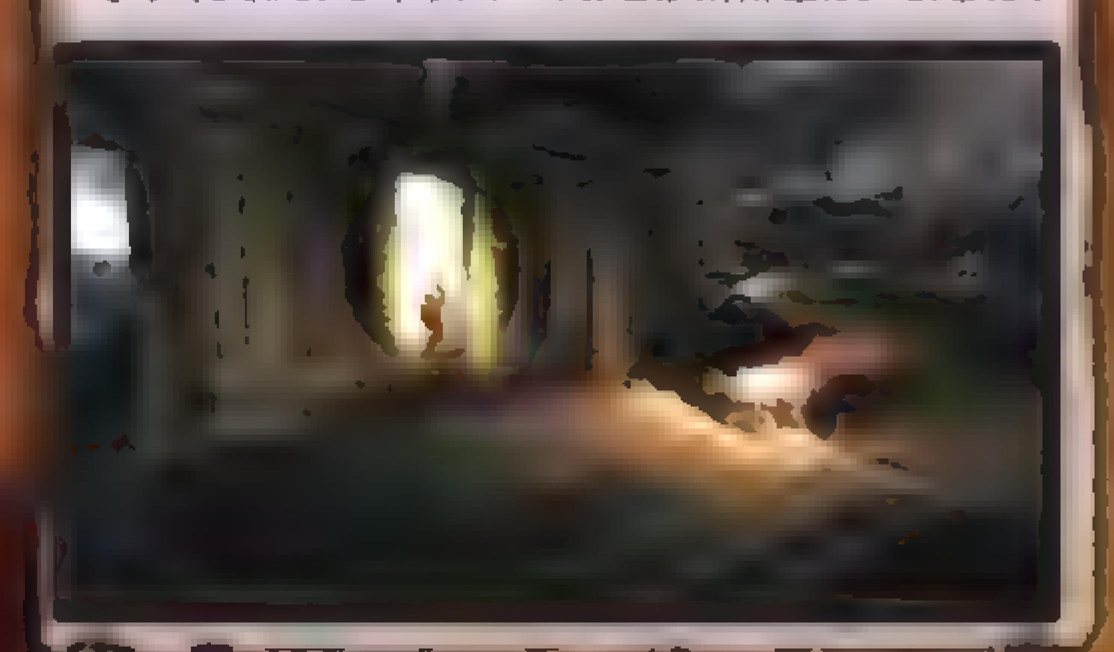
Sunken City

上岸之后来到升降平台，启动机关便会招来不少杂兵，首先趁鱼人还没出来时使用长矛将远处的飞刀兵干掉，再用投技杀光所有鱼人后道路开启。一直往前直到四座大雕像处，调查机关发现并不能完全启动雕像，于是返回室内，从旁边的小路进入，会触发剧情。

全灭鱼人杂兵后破坏左侧3根石柱的底座，之后中间石柱上会出现提示点，根据提示将石柱推倒。经过一系列的攀爬和荡钩索到达另一个平台，这里会触发强制战斗，敌人是一群鱼人杂兵和美杜莎蛇妖。接着又是攀爬和荡钩索到达存档点。

Nexus of Atlantis

打开铁门进入内部区域，首战便是要对付鱼人加飞刀兵以及齿轮机器人，杂兵要优先干掉，或是按照之前的方法



让齿轮机器人只作出踩踏攻击，该攻击对周围的杂兵都会造成伤害。打败齿轮机器人后获得齿轮。将齿轮安装好并开启机关，注意在机关前的场景中会有个宝箱，可获得【凤凰羽毛16】。

BOSS战 美杜莎蛇妖&牛头怪

原路返回，刚才触发过战斗的地方会再次遇敌，敌人是一大批美杜莎蛇妖和许多牛头怪，可以专心攻击蛇妖，使用QTE终结蛇妖时其爆出的石化光波会把周围所有敌人都石化，然后利用重攻击把石化的牛头怪敲碎可节省不少时间。

前面遇见野蛮人在叫骂，还升起铁栅栏企图阻止奎托斯，沿着天花前进即可绕到内部，途中会遇见不少蜘蛛。落地后使用长矛将野蛮人射倒在带电的水池中，此时机关也就解除了，返回铁栅栏来到齿轮机器人旁，拿起齿轮干掉机器人后往前走，在齿轮机关前的石桥上干掉一批杂兵后开启机关。石桥上开启了新的通道，进入跳进水池，在激流的通道中设置有机关，要看准时机利用蓄力冲刺并配合钩索来通过，而在下一个激流通道中依然需要钩索来解围。

BOSS战 电巨人

浮出水面后要面临一场对付三头电巨人的强制战，起初的塞壬女妖要优先干掉，而电巨人则非常不好对付，两头一起发动瞬移的话伤害巨大，这里可瞅准机会，在巨人瞬移前立刻发动爱伦斯之怒魔法，此时的奎托斯处于无敌状态，可无视所有攻击。攻击的时候一定要主动，否则一定时间后第三头就会出现，一次对付三头的话会很容易被蹂躏致死

The Domain of Death

再次来到四座雕像跟前，启动中央的机关便可在雕像的作用下于……亡之门的道路。使用凯瑞斯的……死亡之门，进门后的地面上可……

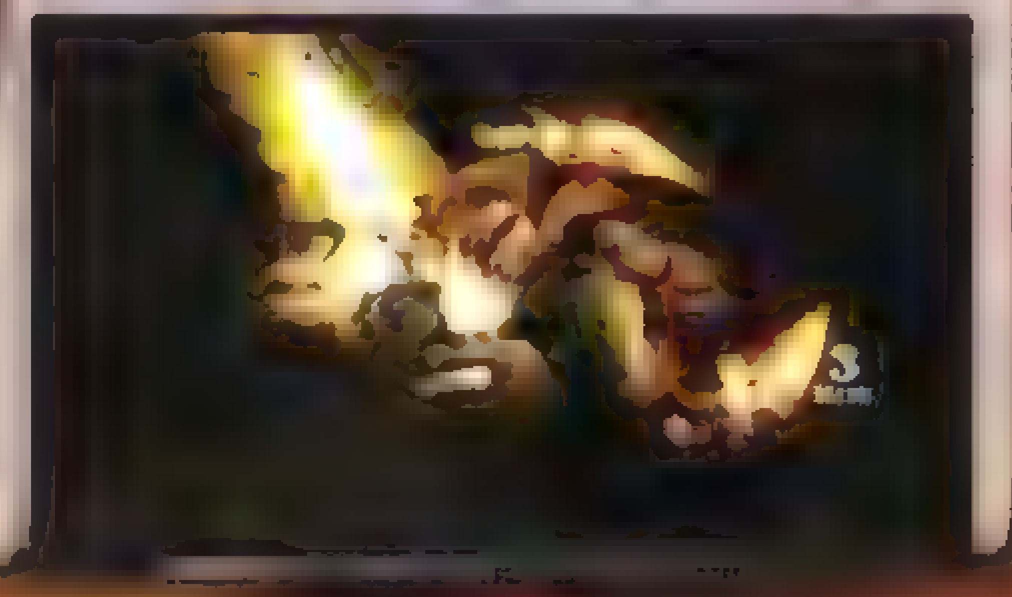
BOSS战 牛头怪&羊头怪

往前走使用长矛射下吊在空中的三个囚笼，利用新出现的钩索来到对岸，这里要面对一场对付相继出现四头牛头怪和羊头怪的战斗，与此同时还会有不少双刃兵进行干扰。羊头怪是新增敌人，不仅动作敏捷攻击频率也很高还会使用投技，魔法与武器攻击的结合会不难解决此战。需要注意的一点是羊头怪的跳杀攻击虽然可以防御，不过会使奎托斯产生硬直。

BOSS战 鹰身鸟妖

途中还会出现新的挡路障碍——树根和草丛这两种地狱植物，使用炎属性即可烧毁。注意草丛长长的枝叶触手会主动攻击。接下来的途中，还会遇到一群鹰身鸟妖的攻击，而且还有不少普通鸟妖。先使用浮空投技对付普通鸟妖，之后再通过浮空丢长矛攻击对付鹰身鸟妖，因为在跳跃的过程中能躲避掉大部分鹰身女妖的钻地攻击。

战斗结束后拉开最右边的雕像，后面藏有宝箱，可获得【凤凰羽毛17】，再把旁边的雕像底座拉到最左边的墙角做垫脚石。



Hall of Damnation

BOSS战 铠甲独眼巨人

广场上会触发强制战斗，一共要对付四头铠甲独眼巨人。首先将恼人的双刃兵都干掉，对付BOSS时建议集中攻击其中一头，杀死后能补充一定的HP和魔法。使用炎属性武器或魔法破坏其铠甲后，普通的独眼巨人就不难对付了。

Temple of Thanatos

进入神殿走右侧的通道，注意雕像底座的左侧平台上有宝箱。把雕像底座移到右边的高台下当垫脚石，从高台上的宝箱内可获得【凤凰羽毛18】，接着再把底座移到前方的铁链下方，跳上铁链前行，收集终点的红魂宝箱后返回铁链。来到移动的平台的附近，趁平台靠近时跳上平台的墙檐再跳上另一根铁链才能到达有裂缝的石门前。如果过程中落崖身亡，则这之前的宝箱需要重新开启。

Death Trap

存档点旁的通道内有个巨大的金属块来回撞击，从右边爬上墙沿，跳到通道的崖壁上（攀在崖壁上时金属块是撞击不到的），在金属块撞击完后迅速跳入通道，再快速躲进通道右侧的暗门内。暗门内其实是控制金属块的机关室，里面有四个大齿轮在运转，现在所要做的就是破坏掉它们，不过室内会不断冒出骷髅兵，而且在齿轮被全部破坏前是打不完的。返回通道内把金属块一直推到尽头，然后走左边的缺口进入。途中的宝箱中可获得【牛角15】。

BOSS战 鹰身女妖&铠甲独眼巨人

使用长矛破坏悬挂的囚笼，根据按键提示利用钩索完成一系列的跳跃。落地后又迎来一场难度不小的强制战斗。鹰身女妖的数量非常多，而铠甲独眼巨人会相继出现两头。还是采用老规矩进行攻击，尽量避免被鹰身女妖钻地后抓住，因为这样的话待挣脱后又会被巨人抓住，伤害非常大。如果HP不足，就集中攻击巨人吧，杀死后能补充不少HP。

途中清理掉恼人的骷髅兵，先别急着开门进入新场景，通道尽头的开关启动后会开启刚才BOSS战区域的铁栅门，里面有两个红魂宝箱。最后来到喷火机关前，盾牌可以帮助抵抗火焰，在火焰停止喷发的时候，使用长矛攻击机关左右两侧的齿轮，能暂时关闭大门。抓紧时间转动中央的杆子，在左右两边的平台上各有一个宝箱，可获得（

以及红魂。最后把平台对准喷火口，爬上高台。

Temple of Thanatos

BOSS战 弟弟戴莫斯

奎托斯终于找到了弟弟戴莫斯，此时的他被悬吊在半空。把左侧的地狱树根砍断，然后使用长矛射断戴莫斯手上的铁链将他放下。不过戴莫斯一直因为奎托斯没有保护好他而耿耿于怀。

戴莫斯的攻击方式大致为四种：挥拳攻击、跳起重击、风沙和冲撞攻击。前两者可以完全防御，而风沙则无法防御，被击中的话会无法行动且需要按L R键挣脱；冲撞攻击则与奎托斯十分相似，也是扑倒在地后追加拳攻击，真不愧是从小一起操练的兄弟俩。当奎托斯被冲撞在地时可以按L R键进行挣脱，挣脱后便可翻身在上给戴莫斯来上两拳，或是按○键将其扔出去。对付戴莫斯的冲撞攻击是有技巧可循的，当其冲撞时迅速二段跳，再采用L+R+△的强力对地攻击即可造成大伤害。当戴莫斯的体力削减到一定程度时会进入爆走状态，两人一起冲下高台。剧情后沿着墙壁往上攀爬，摧毁挡路的石头，到达平台后根据QTE救下悬在崖上的戴莫斯。兄弟俩终于和好如初，奎托斯将长矛和盾交予了戴莫斯，此时哥俩的对手只剩下死神塔纳托斯了。

Suicide Bluffs

再次来到四座雕像跟前，启动中央的机关便可在雕像的作用下开启通往死亡之门的道路。使用凯瑞斯的头骨开启死亡之门，进门后的地面上可拾到【阿瑞斯的镣铐（The Bonds of Ares）。

BOSS战 死神塔纳托斯

在这场战斗中塔纳托斯的攻击分为三个阶段，第一阶段是人形状态，此时的他攻击大致分为3种，最常见的是砍击，虽然伤害大范围又广，但是可以完全防御的；其次死神会飞到左侧的悬崖上释放眩晕波，此招无法抵挡且会同时造成奎托斯和戴莫斯眩晕；当其落下时会擒住奎托斯或戴莫斯，如果擒住的是自己，就要按↓键招呼戴莫斯投掷长矛攻击（当左下的三角槽满时才能投掷），如果擒住的是戴莫斯，则需要上前按○键帮忙解围。最后死神会迅速飞到悬崖边缘，然后发动一排光柱攻击，此招的威胁

并不大，当其发动后上前猛击便是。在第一个形态的战斗中可以随时按L键让戴莫斯发射长矛，这样的话就能打断死神的大部分进攻。

第二个阶段会变身为巨型怪物趴在悬崖边，其攻击也是非常有规律的，首先会口吐黑暗球，普通防御无效，只能依靠防御弹返使得黑暗球反向攻击，成功的话死神会暂时进入眩晕状态，上前砍伤几刀他便会疼醒过来，并用胳膊横扫地面。

第三个阶段死神又变回原形，此时的他攻击范围和威力都有大幅提升，还新增了一招跳跃攻击，无法防御只能回避。

最后死神再度进入怪物状态，并新增了砸地攻击，可以通过二段跳进行回避。剧情后戴莫斯被打得奄奄一息，奎托斯终于爆发，攻击力和防御力大幅提升，此时的死神也已筋疲力尽，上前一边攻击一边回避很快就能进入最终QTE。

以任何难度通关一遍后会解禁“众神的挑战”模式，该模式又分为阿瑞斯的挑战和雅典娜的挑战两大项。阿瑞斯的挑战共有5个任务，在菜单中可以自由选择任意一个挑战，雅典娜的挑战共有8个任务，不过要先进入宙斯神殿花费红魂购买相应的商品才能开启。

阿瑞斯的挑战 Ares

挑战一 Six Ways To Die

达成条件 打开所有6个宝箱

要点 竞技场的周围共摆放了6个宝箱，每打开一个宝箱，就会增加一种怪物，到开启第6个宝箱时就一共有5种敌人了，并且敌人是杀不完的。挑战技巧是施展爱伦斯之怒魔法来牵制住敌人，然后趁机开启所有宝箱。起初的两个宝箱只要动作快是不需要使用魔法的，而越往后难度就越高，因此前期尽量节省魔法。

挑战二 The Gauntlet

达成条件 全灭所有敌人

要点 该挑战中会相继出现三批敌人。第一批是冰雪鸟妖和鱼人，全程使用投技可轻松通过；第二批是牛头怪和鹰身鸟妖，鸟妖的数量极多，使用防御弹返才能有效地对付，当牛头怪发动冲撞攻击时正确输入QTE能将其过肩摔，反之会被其抓起扔到地上。第三批是铠甲独眼巨人和羊头怪，因为投技时奎托斯处于无敌状态，所以建议先使用投技将羊头怪全部干掉，使用魔法或炎属性攻击铠甲独眼巨人直至破甲，剩下的就好办了。要注意的是，对付大型敌兵时切不可贪刀，边攻击边回避才更加稳妥。

挑战三 Nocrates

达成条件 在限定时间内收集红魂

要点 本挑战限时30秒，目的是将大铁箱打破以开启最里面的红魂宝箱。大铁箱共有5层，而开启红魂宝箱3秒时间足够。这里为大家提供两种技巧：1.先使用炎属性的△、△、△连击，红槽耗尽就换用普通的△、△、△连击，连续交替操作可以较快地破坏铁箱，周围的杂兵可以完全无视；2.切换为斯巴达套装，跳起后连续R+□用长矛来爆破箱子，优点是很大几率一次爆破多层，缺点是顾及不到杂兵。

挑战四 Unscathed

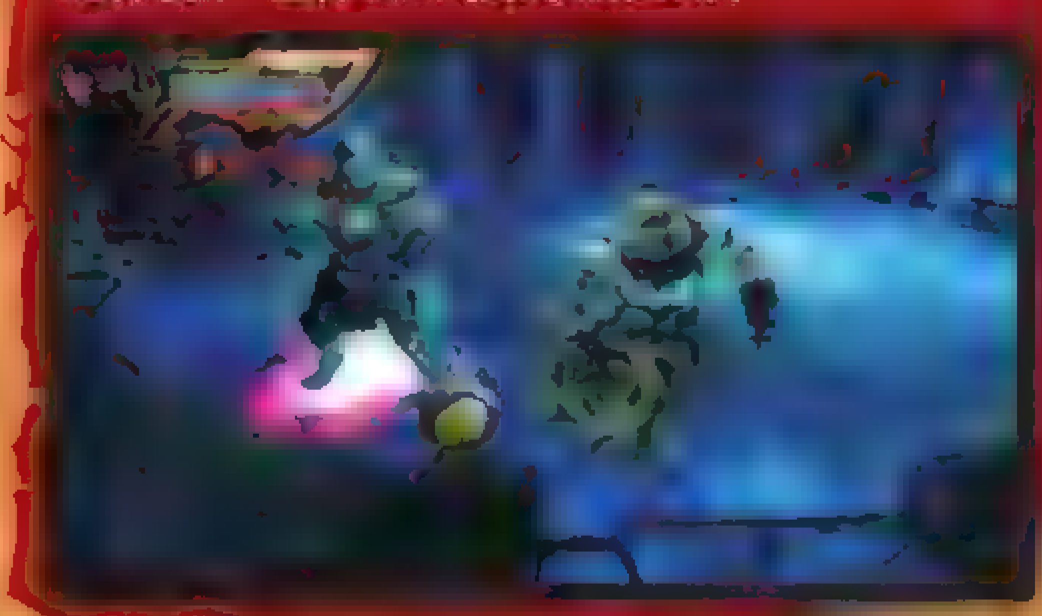
达成条件 无伤全灭敌人

要点 战斗时只要受到一次伤害就挑战失败。敌人会相继按批出现，第一批是独眼巨人，第二批是美杜莎蛇妖和火鸟，第三批是蜘蛛。推荐武器为长矛。对付独眼巨人时长矛重攻击两次便可触发QTE，三次QTE结束后可搞定。到第二阶段，首先会同时出现两只蛇妖，蛇妖的甩尾攻击速度很快，是最难防御的一招，所以还是远程使用长矛攻击会较为稳妥。尽快在出现新蛇妖和火鸟前干掉这两只蛇妖，然后先干掉第三只蛇妖再对付火鸟，因为火鸟全灭后就会引出蜘蛛。注意在躲避火鸟的坠地攻击时切勿翻滚躲避，跑动就可以了。对付蜘蛛时小心防御它们的毒液攻击，再远程使用长矛轻攻击射杀，三次就能解决一只。

挑战五 Gear Up

达成条件 收集全部3个齿轮

要点 目标是要打死3个齿轮机器人来获得它们的齿轮，战斗中奎托斯的体力会不断减少，因此还要想办法补给。尽量集中攻击其中一个，杀死后奎托斯的HP槽会瞬间回满。多用防御弹返让机器人产生硬直，再追加魔法攻击和重攻击，推荐使用△、△、△招式。爱伦斯之怒魔法最为实用，在给予对方持续伤害的同时还能获得绿魂补充，在体力不支时很实用。



雅典娜的挑战
Athena

挑战一 Airborne

达成条件 浮空10秒

要点 长按△键将敌人挑空，再狂按○键施展空中投技，如果不满10秒的话，就在快落地前发动爱伦斯之怒魔法即可成功。

挑战二 Ground Pounder

达成条件 扑倒敌人后达成10连击

要点 10连击并不是规定在一次扑倒后达成，而是可以累积的，不过扑倒后被其他敌人攻击的话连击就会中断，这时爱伦斯之怒魔法又派上用场了。发动后能牵制住大部分的敌人，建议连续发动三次，然后扑倒离自己最近的敌人连续轻攻击，结束后继续扑倒追打就能成功。

挑战三 Guard Break

达成条件 在短时间内破坏5个敌人的盾牌

要点 该挑战中就算自身受到伤害也不费血，可先将5个盾牌兵都引到身旁，再在发动爱伦斯之怒后朝杂兵堆中使用炎属性的△、△、△强攻击，如果没有成功就再重复几次便可。

挑战四 Ricochet

达成条件 连续弹返5支弓箭

要点 弹返期间不能使用普通防御格挡弓箭或被弓箭射中，否则次数会清零。尽量站在最下边的位置，观察5个弓箭手射箭的顺序，再按照规律进行防御弹返就行。另外，如果运气好的话，狂按L键也能一次成功。

挑战四 Fear Kratos!

达成条件 恐吓10个平民

要点 当平民靠近奎托斯后都会因恐惧而蹲下，但如果奎托斯主动跑动靠近的话平民就会乱跑，因此要找到较适合的位置站着不动，待人数满8个时再伺机靠近边上的其他平民。

挑战六 Frozen In Flight

达成条件 击碎5只渡鸦

要点 需要将渡鸦石化再击碎才能达成。先攻击渡鸦直到美杜莎蛇妖出现，集中攻击美杜莎，等发动QTE终结技时空中所有的渡鸦都会被石化。

挑战七 Magic Maker

达成条件 补满魔法槽

要点 使用炎属性武器攻击地狱犬可以获得蓝魂，而使用QTE终结美杜莎蛇妖也能获得，魔法槽蓄满时挑战达成。

挑战八 Bone Crusher

达成条件 使用投技杀死10个骷髅兵

要点 可以先攻击骷髅兵，待差不多时再上前使用投技，或直接使用L+○冲撞攻击秒杀。不过对距离较远的骷髅兵使用投技时不但抓不到，骷髅兵还会自己碎掉。本挑战没有时间限制，而且数量可以叠加，不需要一次性完成10个。

剧情的发展不拖泥带水，一路的曲折坎坷又迷惑着每一个玩家，独特的敌兵，有趣的关卡设定以及激烈的战斗，让你碰上就不肯放下了。

NINTENDO DS			
黄金太阳 黑暗黎明			
黄金の太阳 漆黒なる夜明け			
Nintendo	RPG	2010年10月28日	日版
		4800日元	无对应周边

众多玩家期待的《黄金太阳》续作终于如期而至了，游戏的流程时间比较厚道，通关后也有追加要素，值得喜欢日式RPG的玩家细细品味。不过由于近期掌机平台上游戏扎堆，限于篇幅的关系这里对剧情方面就无法做过多的提及了。本攻略旨在帮助玩家顺利通关并集齐全部的精灵和召唤，通关后追加的迷宫和BOSS将在下辑研究中心再做补完。

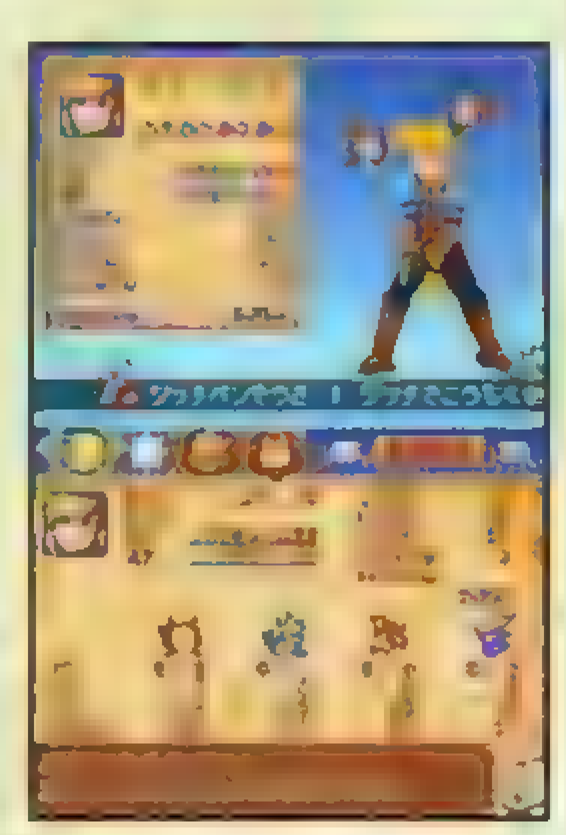
系统篇

操作介绍

按键	作用
十字键	角色/光标移动
SELECT	无
START	无
A	确定/对话/调查
B	取消
X	打开菜单
Y	展开 关闭地图
L/R	设定/使用精神力、栏目切换
说明：游戏也可以全程使用触控笔操作，在解谜时的具体用法根据精神力的差异略有不同。	

角色状态&武器熟练度

角色状态界面下项目从上到下依次为：等级（LV）、生命值（HP）、精神值（EP）、攻击（こうげき）、防御（ぼうぎょ）、速度（すばやさ）、运势（うんのよさ）、经验值（けいけんち）。把光标移动到经验值一项上会显示到升级还需多少经验。四种颜色和数字代表角色当前装备着的精灵种类及数量，头像下方的职业稍后解说。除了人物自身的等级外，下屏幕还会显示地、水、火、风四种属性的元素等级，每种属性都有威力（パワー）和耐性（たいせい）之分。角色是某元素使，该属性的初始等级就为5，每装备一个精灵后属性等级加1。属性等级将影响角色的职业，另外在战斗中使用召唤的话能暂时提升该属性的威力值。



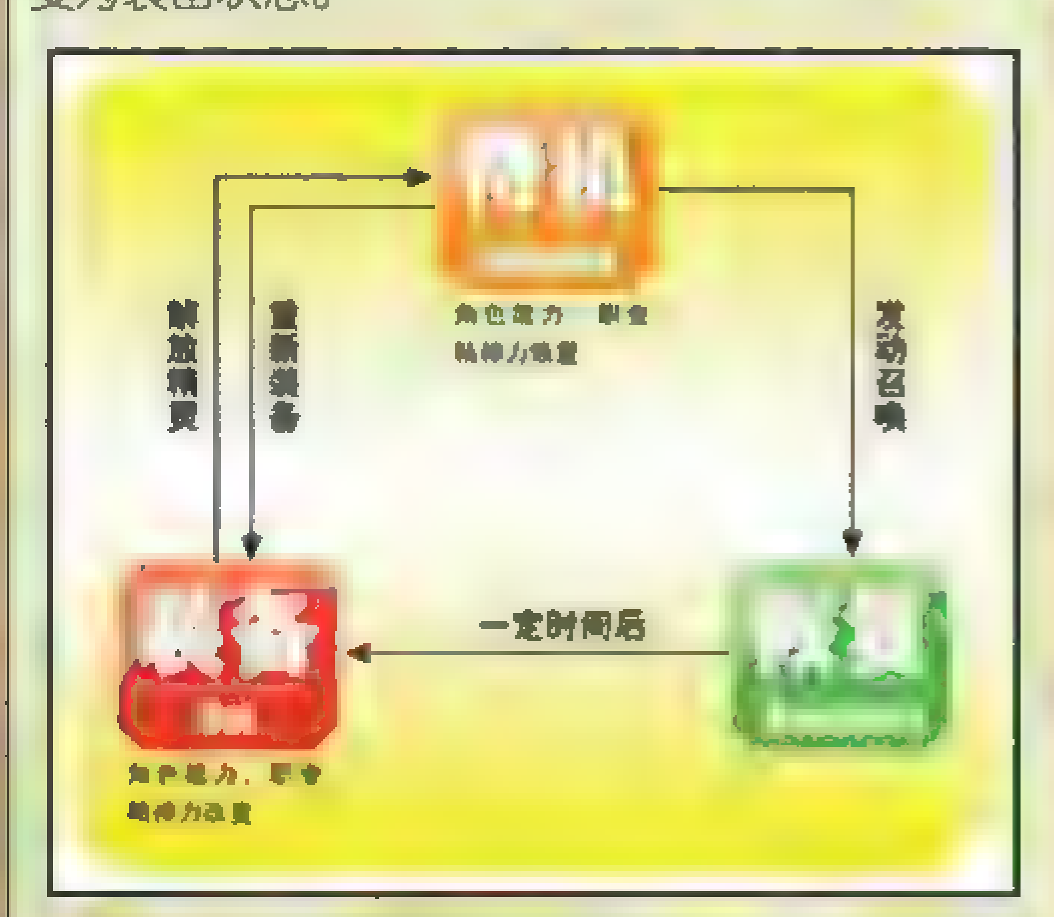
在装备武器时可以看到熟练度（ぶきじゅくれんど），只要不断地使用该武器就能积蓄熟练槽，而下方武器的必杀技（ひっさつわざ）也会一一解锁。在战斗中使用普通攻击的话，角色就有一定几率使出必杀技（使用必杀种类随机）。不同角色、武器的熟练度是各自累积的，不过卸下武器后并不会清空熟练槽。

精灵系统

本作的元素精灵分为地、水、火、风、四种属性，分别用黄、蓝、红、紫四种颜色表示。作为本作最为核心的系统，精灵关系到角色能力、职业、召唤等方面，下面就来一一介绍：

1.加入方法：除了剧情加入外，精灵的加入方式有两种：一为对话后说得，二为战斗后收服。由于流程中不少场景是无法返回的，玩家们一定要尽可能地在第一时间收到精灵。需要在大地图战斗的精灵是随机出现的，具体位置可以参看最后的“精灵一览”。

2.精灵状态：游戏中精灵共有三种状态：装备（Set）、待机（Standby）、恢复（Recovery）。将精灵装备到指定角色身上后，该角色的能力和职业就会发生一定的变化，所能使用的精神力也会有所不同。在战斗中解放精灵可以使出不同类型的技能，具体效果因精灵而异。解放后精灵进入待机状态，原本装备着该精灵的角色能力、职业和精神力恢复到装备精灵前的状态，而惟有待机状态的精灵才可以发动召唤。发动召唤后精灵进入恢复状态，此状态下精灵没有效用，只有等待一定时间后精灵才会重新变为装备状态。

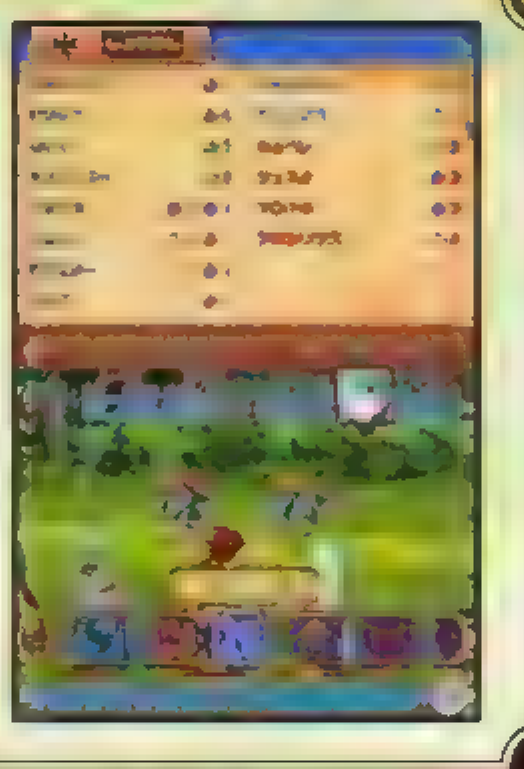


3.战斗召唤：当精灵处于待机状态时，就可以在战斗中选择“召唤（しょうかん）”指令。战斗画面左上方是目前待机着的精灵属性和数量，而召唤所需的精灵种类和数量则会在上屏幕表示出来。众多强力的召唤兽是需要在游戏中调查石板习得的，具体位置可以参看最后的“召唤一览”。

Tips 同时按下L+R+SELECT+START能够快速返回标题画面。

黄金太阳 漆黑黎明

4.职业变化：虽然随着角色等级的提升，精神力也会增加，但并不代表一定能够使用该种精神力。给角色装备精灵的话，当属性等级达到一定条件后就能令其职业发生改变，不同的职业关系到角色可以使用的精神力。职业与属性等级的对应条件如下表，少部分职业名称相同，但由于属性不同，所能使用的精神力也有差别。



单属性职业

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
けんし	剑士	地5	ムート
ナイト	骑士	地7	ムート
ソードマスター	剑圣	地9	ムート
ロード	领主	地11	ムート
ドラゴンスレイヤー	屠龙者	地13	ムート
かぜつかい	风使	风5	カリス
マジシャン	魔术师	风7	カリス
げんじゅつし	幻术师	风9	カリス
マジックマスター	魔法师	风11	カリス
ソーサラー	巫师	风13	カリス
せんし	战士	火5	テリー
ガーディアン	护卫	火7	テリー
ウォリアー	勇士	火9	テリー
バロン	男爵	火11	テリー
ファランクス	重装兵	火13	テリー
みずつかい	水使	水5	クラウン
プリースト	牧师	水7	クラウン
ビショップ	主教	水9	クラウン

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
セイント	圣徒	水11	クラウン
エンジェル	天使	水13	クラウン
みずのせんし	水之战士	水5	ハルマーニ
アクアマスター	水之大师	水7	ハルマーニ
アクアロード	水之领主	水9	ハルマーニ
アクアプリンス	水之王子	水11	ハルマーニ
カイザー	皇帝	水13	ハルマーニ
マンビースト	兽人	风5	ステラ
ワイルドランナー	狂野行者	风7	ステラ
シェイプシフター	变形野兽	风9	ステラ
ビーストマスター	野兽大师	风11	ステラ
スーパービースト	超级野兽	风13	ステラ
かいぞく	海贼	火5	レオレオ
キャノニア	炮手	火7	レオレオ
スキッパー	船长	火9	レオレオ
パイレーツ	海盗	火11	レオレオ
フレイムキング	火焰之王	火13	レオレオ
みこ	巫女	地5	ヒミ
きとうし	祈祷师	地7	ヒミ
だいちのみこ	大地巫女	地9	ヒミ
しんぴのみこ	神秘巫女	地11	ヒミ
ひかりのもこ	光之巫女	地13	ヒミ

双属性职业

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
せいけんし	圣剑士	地5、水1	ムート、ヒミ
せいきし	圣骑士	地5、水2	ムート、ヒミ
クレリック	圣职者	地5、水4	ムート、ヒミ
		地6	クラウン、ハルマーニ
アースナイト	地之骑士	地6、水6	ムート、ヒミ
		地7、水6	クラウン、ハルマーニ
グランドナイト	大地骑士	地7、水7	ムート、ヒミ
まほうけんし	魔法剑士	地5、风1	ムート、ヒミ
マジックウォリアー	魔法勇士	地5、风2	ムート、ヒミ
エンチャンター	附魔师	地5、风4	ムート、ヒミ
		地6、风5	カリス、ステラ

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
マジックナイト	魔法骑士	地6、风6	ムート、ヒミ
		地7、风6	カリス、ステラ
エナジーナイト	元素骑士	地7、风7	ムート、ヒミ
せいせんし	圣战士	火5、水1	テリー、レオレオ
せいきし	圣骑士	火5、水2	テリー、レオレオ
クレリック	圣职者	火5、水4	テリー、レオレオ
		火6、水5	クラウン、ハルマーニ
フレイムナイト	火之骑士	火6、水6	テリー、レオレオ
		火7、水6	クラウン、ハルマーニ
ブレイズナイト	火焰骑士	火7、水7	テリー、レオレオ
まほうせんし	魔法战士	火5、风1	テリー、レオレオ

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
マジックウォリアー	魔法勇士	火5、风2	テリー、レオレオ
エンチャンター	附魔师	火5、风4	テリー、レオレオ
		火6、风5	カリス、ステラ
マジックナイト	魔法骑士	火6、风6	テリー、レオレオ
		火7、风6	カリス、ステラ
エナジーナイト	元素骑士	火7、风7	テリー、レオ
うらないし	占卜师	风5、地1	カリス
シャーマン	萨满	风5、地2	カリス
ウィッチドクター	巫医	风5、地4	カリス
		风6、地5	ムート、ヒミ
エクソシスト	驱魔人	风6、地6	カリス
		风7、地6	ムート、ヒミ
ドルイド	咒术师	风7、地7	カリス
うらないし	占卜师	水5、地1	クラウン、ハルマーニ
シャーマン	萨满	水5、地2	クラウン、ハルマーニ
ウィッチドクター	巫医	水5、地4	クラウン、ハルマーニ
		水6、地5	ムート、ヒミ
エクソシスト	驱魔人	水6、地6	クラウン、ハルマーニ
		水7、地6	ムート、ヒミ
ドルイド	咒术师	水7、地7	クラウン、ハルマーニ
モンク	僧侣	水5、火1	クラウン、ハルマーニ
しゅげんじゃ	修行者	水5、火2	クラウン、ハルマーニ
りゅうほうし	龙法师	水5、火4	クラウン、ハルマーニ
		水6、火5	テリー、レオレオ
すいりゅうほうし	水龙法师	水6、火6	クラウン、ハルマーニ
		水7、火6	テリー、レオレオ
せんにん	仙人	水7、火7	クラウン、ハルマーニ
モンク	僧侣	风5、火1	カリス、ステラ
しゅげんじゃ	修行者	风5、火2	カリス、ステラ
りゅうほうし	龙法师	风5、火4	カリス、ステラ
		风6、火5	テリー、レオレオ
ひりゅうほうし	飞龙法师	风6、火6	カリス、ステラ
		风7、火6	テリー、レオレオ
せんにん	仙人	风7、火7	カリス、ステラ
マーシナリ	雇佣兵	地5、火1	ムート
		地1、火5	テリー、レオレオ
アサッシン	暗杀者	地5、火2	ムート
		地2、火5	テリー、レオレオ

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
グラディエイター	角斗士	地5、火4	ムート
		地4、火5	テリー、レオレオ
バーサーカー	狂战士	地5、火5	ムート、テリー、レオレオ
ブラックナイト	暗黑骑士	地6、火6	ムート、テリー、レオレオ
カオスナイト	混沌骑士	地7、火7	ムート、テリー、レオレオ
ハーミット	隐者	水1、风5	カリス、ステラ
		水5、风1	クラウン、ハルマーニ
せいれいつかい	精灵使	水2、风5	カリス、ステラ
		水5、风2	クラウン、ハルマーニ
サーヴァント	英灵	水4、风5	カリス、ステラ
		水5、风4	クラウン、ハルマーニ
スターシーカー	观星者	水5、风5	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
けんじゃ	贤者	水6、风6	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
ウィザード	大贤者	水7、风7	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ
かくとうか	格斗家	风5、地1	ステラ
グラップラー	摔跤手	风5、地2	ステラ
ストライカー	强袭者	风5、地4	ステラ
マッスルファイター	肌肉战士	风6、地6	ステラ
チャンピオン	冠军	风7、地7	ステラ
のろいつかい	诅咒使	地5、火1	ヒミ
チャネラー	灵媒师	地5、火2	ヒミ
パペットマスター	傀儡师	地5、火4	ヒミ
じゅそし	诅咒师	地5、火5	ヒミ
ソウルサッカー	吸魂者	地6、火6	ヒミ
デビルマスター	恶魔大师	地7、火7	ヒミ

Tips 游戏里点击汉字能看到读音，点击红色的字体上屏幕还会出现用语说明。

三属性职业

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
ホワイトナイト	纯白骑士	地5、火3、水3	ムート、ヒミ
		地3、火5、水3	テリー、レオレオ
テンプルナイト	圣殿骑士	地5、火4、水4	ムート、ヒミ
		地4、火5、水4	テリー、レオレオ
パラディン	神圣骑士	地5、火4、水5	ムート、ヒミ
		地4、火5、水5	テリー、レオレオ
ニンジャ	忍者	地5、火3、风3	ムート、ヒミ
		地3、火5、风3	テリ、レオレオ
じょうにん	上忍	地5、火4、风4	ムート、ヒミ
		地4、火5、风4	テリー、レオレオ
マスターニンジャ	忍者大师	地5、火4、风5	ムート、ヒミ
		地4、火5、风5	テリー、レオレオ
サムライ	武者	风3、地5、火4	ムート
		风3、地4、火5	テリー、レオレオ
サムライマスター	武者大师	风4、地5、火5	ムート、テリー、レオレオ
レンジャー	游侠	水3、风5、火3	カリス、ステラ
		水5、风3、火3	クラウン、ハルマーニ

职业名称	职业译名	属性等级	可转职角色
バード	吟游诗人	水4、风5、火4	カリス、ステラ
		水5、风4、火4	クラウン、ハルマーニ
ウォーロック	术士	水4、风5、火5	カリス、ステラ
		水5、风4、火5	クラウン、ハルマーニ
くろまじゅつし	黑魔术师	水3、风5、地3	カリス、ステラ
		水5、风3、地3	クラウン、ハルマーニ
カンジュアマン	召唤师	水4、风5、地4	カリス、ステラ
		水5、风4、地4	クラウン、ハルマーニ
ブラックシャーマン	黑暗萨满	水4、风5、地5	カリス、ステラ
		水5、风4、地5	クラウン、ハルマーニ
しろまじゅつし	白魔术师	地3、水4、风5	カリス、ステラ
		地3、水5、风4	クラウン、ハルマーニ
ホワイトウィザード	纯白贤者	地4、水5、风5	カリス、ステラ、クラウン、ハルマーニ

解谜精神力

图标	名称	作用	备注
	ムーブ	可对物体进行推拉	—
	グロウ	令植物迅速成长	—
	リターン	返回迷宫的入口	—
	グリップ	抓住远处的物体	地元素使装备グリップのクオーツ
	ファイアボール	用火球令物体燃烧或融化	—
	ヒートドライ	用热气蒸发液体	火元素使装备すなのおうじ
	クラッシュ	对物体给与重击	火元素使装备クラッシュのキバ
	サーマル	用热气做出上升气流	—
	アクア	招来乌云降水	—
	アークチルド	用冷气冻结液体	水元素使装备こおりのじょおう
	プレビジョン	查看场景内可以作为精神力对象的物体	—
	スピン	用旋风吹动物体	—
	スマック	用精神力拍击物体	装备スパンクグローブ
	センス	感受他人的内心	—
	スメル	找出微妙的气味	—
	サーチ	让隐藏的物质实体化	—

序

所谓“炼金术”，是以地、水、火、风四大元素为根源的科学，也是这个世界的惟一法则。然而在遥远的古代，炼金术法则被封印了起来，因为由元素所产生的力量，强大到很可能毁灭世界。但元素是万物活力的本源，断绝了炼金术法则的话，文明的发展将停下脚步，大地与大海将失去生气，世界终将腐朽。在炼金术法则遭到封印的同时，世界就走向了灭亡。

“黄金太阳”是由四大元素碰撞之后产生的奇迹，相传这是炼金术法则开始时引发的现象。在距今30年以前，“黄金太阳”现象因8位少男少女变成了现实。由于其中4人的出生地在海蒂亚，他们也被称作“海蒂亚战士”。在世界起源之山“阿尔法山”有一座供奉着“创造主·怀兹曼”的索尔神殿，海蒂亚就是为了守护神殿而存在的村庄。守护神殿一族的少年们引发了奇迹，因“黄金太阳”现象而解放的元素拯救了世界，但代价也是极为惨痛的，众人的故乡“海蒂亚村”因此而遭到毁灭。四大元素之力汇合点正是阿尔法山的上空，足以在世间引发灾害的能量异常猛烈，村庄在顷刻间化为了乌有。

然而在30年后的今天，海蒂亚的人们依然守护着索尔神殿，因为这是祖先们赋予的使命。在至今仍持续喷发的阿尔法山对面的戈玛山上，海蒂亚战士罗宾与杰拉德建起了一座小屋，为的是一边守护着索尔神殿，一边将儿子们培养成为出色的战士。

Tips 玩家可以选择喜怒哀乐的图标表达自己的情绪，这只对稍后的对话有些许影响。

见张り小屋→ゴマ山→あやかしの森→小山の洞窟

喜欢恶作剧的特里不听劝阻，强行用滑翔翼飞下了山崖，然而他却无法熟练掌控。由于夜幕降至，下方的森林充满了危机，罗宾只得让特里先飞向森林对面的洞穴，众人随后赶去救援。在卡莉丝替穆特戴上帽子后，可以在房间里搜寻一番，记得装备上道具。本作除了场景中的宝箱外，瓶瓶罐罐、书架衣柜中依然隐藏着道具，房间内饭桌边的书架上可以找到でんせつのえほん1，下文攻略只点出重要的道具位置，普通的道具装备就请玩家自行探索了。与卡莉丝对话后她会加入，随后向东进入洞穴（记得按Y键打开地图，靠近宝箱或者精灵后它们就会在上屏幕显示，非常直观）。

在洞穴内的断崖前选择穆特的“移动（ムブ）”能力把岩石推落，洞穴内紫色的“精神力矿石”能令我方EP全满，走路时EP也会徐徐回复。来到洞穴外依然是移动岩石以通过断层，需要注意的是要与岩石在同一水平面才能进行操作，这也是使用精神力解谜的先决条件，玩家们需要切记。进入森林后天色已晚，为了防止两人遇险，罗宾叫出了索罗来讲解精灵的使用方法。穆特和卡莉丝暂时性地各得到3只精灵后，两名大人也加入队伍同行，不过他俩在战斗中不受玩家控制。西侧的道路目前是封死的，从东北的水潭绕个圈子后前往下一个区域。拿取北侧的宝箱后发生剧情，杰拉德会用“火球（ファイアボール）”把诡异的花和树藤烧尽，而装备了火属性的精灵后玩家也可以使用这一能力。之后的区域需要先烧掉西南角的花朵，再对着绿色植物使用“生长（グロウ）”，爬上高台后再将花朵焚毁。随后的场景需要先把岩石推落水中才能继续前进，利用生长的植物爬上平台就能看到摔坏的滑翔翼。进入洞穴后发现了倒在精神黑洞边的特里，通过藤蔓来到中央的花朵前，尝试运用火球却无效，随后进入BOSS战！此战火系的招式效果较好，大量的精灵储备再加上有两位“海蒂亚战士”相助，相信玩家们都能轻松取胜。在回收了滑翔翼的残骸后，众人也返回了小屋。

テインカーの万屋→エナジートレーニング场

由于滑翔翼是不可或缺的道具，为了修好它需要有罗克鸟的羽毛，穆特三人就此踏上了旅程。首先要去拜访斯库雷塔，目的地便是ウッドマン村。可自由行动后沿左侧的阶梯离开ゴマ山，进入世界地图后，地精灵ソロ出现与众人同行。过桥后来到西南边的テインカ　の万屋，进入杂货店触发剧情后，可以在这里住宿以及买卖装备、道具，村子西北的小屋书架上能找到でんせつのえほん2。高台上有一只火精灵バーン，将精神力训练场前的三块岩石推到同一条线上，再爬上树把岩石作为跳板方能顺利到达右侧，沿着藤蔓爬下山崖就能说得它。

精神力训练场共4关，每关都有10分钟给玩家挑战，主要是考验对于精神力解谜的运用，EP恢复得很快，想离开的话站到红圈内即可。第一关内先用火球烧掉对岸的怪物画像，随后把岩石

向右推开一格后再推动两根滚木即可形成通路，接着爬上树继续使用火球。把两块岩石移动到方形地面后，自己站在第三块处，即可被水喷到上层，烧掉移动的画便能顺利过关。第二关需要利用到“旋风（スピン）”能力，让路标转动以此来改变轨道的方向，避开挡路的枕木就能驾车顺利前进了。来到左侧区域后烧毁两只触手以及背后的章鱼画像，通过木桩区域后利用成长的植物到达上层，依然是烧毁画像过关。第三关先运用旋风能力打开跳板，通过后拉动岩石挡在通风处便不会被吹下，右侧的水潭区域先要在浮动的木箱上跳跃，把周围的三块岩石拖动到指定的位置，喷泉消失后方能烧毁后方的画像，最后旋转叶片、借助气流来到上层烧毁画像。第四关先用火球烧毁正面的所有冰柱，然后绕到滚木左侧把它向右推下水，来到右侧后旋转叶片，在高台上拖动岩石抵挡火炎，接着利用木桩以及绳索调整站位高度，把上方的三块冰柱全部融化后通过成长的植物（注意火柱的移动，不要被它烧到植物），来到高台烧毁两幅图画后就会进入BOSS战。木质的パネルドラゴン弱火，不过由于特里的EP不多，因此用解放和召唤精灵来发动攻击才是主要杀伤手段，之前购买了新装备的话，注意补血就能稳妥地取胜。最后两个宝箱无论选哪一个都能得到ゲートのカード。离开之后还能再回来挑战困难模式，过关的方法不变，只是时间限制将大大缩短。建议每关开始时把需要用到的精神力设置到快捷键上，解谜熟练的话不难通过，最后的BOSS战虽然也会有所强化，但并不计入时间。获胜后将从另一个宝箱中得到ふっかつのせいすい。

ゴマ高原道→ウッドマン→ゴンバゲート

进入世界地图过桥后一路前进，刚到达ゴマ高原道就会看到精灵的身影。先跳到右侧吹起花瓣，爬上树后可以借此跳到高台，跳上缆车后利用火球燃烧作为动力便能到达对岸拿去宝箱。进入北侧的区域后先推开正面的滚木，四根滚木标号如图所示，按照以下顺序依次推动：1-左、2-下、3-下、1-右、2-上、4-右，这样便能把4号滚木推落到下层的水流中。到达对岸后爬上树，借助花瓣向右跳便可拿到宝箱中的テミスアックス。高台上的精灵目前无法收到，不用着急，先从东侧的出口离开吧！

一进入ウッドマン就会看到吊桥上发生了危机，用旋风吹起小男孩背后的花朵，就能把他送到安全地带。随后得知一位老爷爷在ゴンバ遗迹地下洞穴等待着穆特，由于吊桥损毁无法到达对岸，只好先去地下看看了。剧情结束后绕到左上角房屋的左侧，把岩石拉下来后跳过去，借此返回ゴマ高原道。然后向远处的缆车发射火球，乘坐其前往左侧，一路绕到精灵ゲイル正面，战斗后便能收服它了。从村子南端的绳梯和植物来到谷底，还能说得一只水精灵ムース。从南侧离开村庄后，在西南侧的木材置き场内先要卷起树左侧的三朵花，之后推开压着花朵的滚木，如法炮制便能进入洞穴，调查石板可以得到召唤ザガン的能力。而大地图下在木材置き场附近战斗，还有机会遇到火精灵コロナ。沿着道路前进来到ゴンバゲート，由于有先前在精神力训练场得到的门卡，穆特等人得以顺利通过。进入木门后先往左边的楼梯绕到看守小屋侧面，爬下树后精灵会藏起来，用旋风能力卷起地上的花朵，便能说得フラウ。

Tips 战斗中按住A或B键可以加快攻防进程，召唤时按下按键也能令动画快进。

ゴンバ遗迹→ゴンバ洞窟

在世界地图向东北挺进来到ゴンバ遗迹，左上的宝箱目前拿不到，先进入遗迹内部吧。内部的地形略显复杂，玩家的目标是把四个石块推入正面房间花型的地面处。首先通过楼梯来到2F最右侧的房间，拖动盛放宝珠的石柱就会触发机关，之后踩踏发光的地面能开启封闭的大门。将门后房间内的四块发光地面用石像压住，随后的房间可以把花瓣图案的石块推落到下层。踩下大厅巨大石像前的发光地面，从升起的楼梯来到二楼左侧的房间，用旋风吹向紫色的宝珠，遗迹内的升降台就会开始运作。先不急着离开，利用旋风吹起地面上的图案，这样便可跳到左侧的平台，随后的房间依然是利用吹起的图案进行跳跃，把石柱推落后放到图示地点当垫脚石，就可以进入右上方的通道。通过左右两侧的升降台来到三层，把两个石块依次推落，返回1F将它们一一推入相应的地面，走到石像的双手处穆特等人就能学会古代语并得到ちしきのしょ。重新回到花瓣房间内调查石板，将出现的4座石像移到发光的地面上，让它们的手同时指向正中央，便可以通过花瓣的平台到达4F。沿左侧道路来到遗迹外打开大门，在5F的宝箱中得到グリップのクオーツ，给穆特装备后可以隔空取物，或抓住远端的物体进行移动，拿到右上方的キーストーン后打开上锁的门离开。接着从右侧爬到上层，追着精灵来到顶层后抓住它身后的柱体迅速靠近便可触发战斗，获胜后收服风精灵ピピッド。随后一路利用抓取能力到达右侧，不过巨大洞穴边的植物无法靠近，先从下方通道返回，通过藤蔓可以拿取遗迹入口上方的宝箱。回到遗迹4F右侧的区域，对着红色宝珠使用火球，接着再对1F的红色印记使用火球，就会出现通往地下1F的阶梯。

进入洞穴后一路抓取钟乳石进行移动，高台的宝箱中有不错的武器エルブンレイピア。在洞穴内精神黑洞边终于见到了斯库雷塔以及诺普露、克劳恩姐弟，但随后就要与从天而降的神秘士兵展开一场战斗！敌方会频繁使用消耗我方EP的暗黑手雷，因此精灵的使用才是此战的重点，由于敌方的攻击带有麻痹效果，恢复用的きつけぐすり也要准备好。获胜后却发现克劳恩不见了踪影，名为斯佩多（即扑克牌的黑桃）的剑士与一位头戴面具的神秘人登场，他们对穆特在遗迹得到的知识之书表示出了兴趣。据对方所述克劳恩将被丢在洞穴的出口处，但由于出口有两个，一旦拖延他很可能落入魔物之口，于是斯库雷塔先行向北，穆特等人则往南赶往另一个出口。将三根滚木推成首尾相连后离开洞穴，出口随即便被炸毁。从南侧离开后在木箱中找到克劳恩，待黑桃剑士离开后，克劳恩带着水属性精灵ソルベ加入了队伍。利用树木和植物可以返回山洞拿取宝箱，左侧高台的石像则可以补满HP、EP。

ハラッパ→コリドー山道→コリドー

进入世界地图后西南方有一个祠堂，跳到没有火的烛台上用克劳恩的“水（アクア）”精神力熄灭右侧的火焰，调查最深处的石板可以得到召唤メガエラ的能力。随后向地图东南方挺进来到ハラッパ，遗迹之村一派繁荣的景象，虽然与最初的目的地似乎有些渐行渐远，但众人还是决心继续前进。在商店整备一番后前往教会的二楼，灭火后一路向北可以说得火精灵カルメン。由于北侧的ハラッパ遗迹暂时无法进入，先从村东南角离开吧。

在世界地图向东北行进入コリド 山道，推落岩石后再把它向右移动一格，这样才能从上层滑下拿取宝箱。来到2F后要利用岩石挡住出风口，并看准没有旋风的时机前进。到达3层后先向左移动，利用旋风吹起发光的石块，到达新的区域后把石块向右推到出风口，就能借此拿到高台上的宝箱。战胜土属性精灵スカリ 可以将其收服，离开洞穴后直接从北侧的出口离开，虽然右下方有一个隐藏洞穴，但目前由于解谜精神力不足，玩家无法开启其中的大门，村口的火属性精灵也暂时无法靠近。

进入コリド 村后一行人来到渡口，但是滑翔翼已无法使用，众人只好在村中打听是否有其他的方法前往とんがり山。进入村子正中央的建筑アルケミーフォージ，把左右两侧的三个石块推到所属的位置让线路串联起来（右侧需要先拉动一下楼梯边的岩石来卡位），对中央的纹章发射火球后机器开始运转。然而长老出现告诉众人机器还不完全，没有ソルマスク其便无法正常运作，而面具藏在ウロボロス遗迹之中。剧情后进入之前被木板挡住的房屋，书架上可以找到でんせつのえほん3。在与村民讨论之后，长老之孙波克将たいじゅのケーナ交给了穆特，随后便可通过村东南的升降装置迅速离开山道。

カオチヨ→アヤタユ→バライ神殿

在世界地图模式向东前进，过桥后先前往东北的カオチヨ国（其西边对岸的森林中有一定几率遇到风精灵ゼン）。这里的建筑颇有些中国古风，在左上民居内与大娘对话回答“はい”可以得到バアちゃんのみやげ。从上方右侧第二个路口来到北侧区域后，跳到上层并抓取旗杆进行移动，一路绕回左侧就可以说得池塘边的地精灵キッス。火精灵暂时无法靠近，先进入王城中。在被名为哈特（即扑克牌的红心）的妖艳女子发现后，穆特得到了ウオウの手纸。不过众人并不想参与两国的战争，这也惹恼了对方，四人随后便掉进了洞穴。虽然落入了遗迹之中，但目前无法往深处探索，尽快拖动石像从发光的门离开吧。

返回世界地图往西南行进入アヤタユ，向卫兵出示ウオウの手纸便能进入了。乘上木筏后使用旋风，可以借助反作用力在池塘中移动，到达北侧区域后荷叶上的精灵暂时无法接近。继续向卫兵和将军出示ウオウの手纸，两位将军离开后便可以通过右侧的通道前往庭园。在有石像的菩提树前使用たいじゅのケ ナ，众人随即掉入隐秘的通道。拜见国王（印度风格？）的剧情过后哈尔玛尼王子与众人一同前往アルケミーウエル。从2F最右侧的楼梯来到1F，进入正中央的大门，剧情过后前往右上方的房间，对巨石使用たいじゅのケーナ后触发BOSS战。水属性的攻击对砂之王子最为有效，敌方攻击双人的范围特技威力不低，要注意及时回复。获胜后得到すなのおうじ，给特里装备上后可以使用“热气（ヒートドライ）”的能力。对着水盆使用热气，水位就会下降（使用克劳恩的降水能让水位再度上涨）。先去回收场景内的宝箱吧，通过B1F的出口可以来到池塘，之前荷叶上的那个风精灵レスキュ也可以说得了，随后进入池塘正中的バライ神殿。

发动热气令水位下降后来到B2F，再次蒸干水盆并移动右侧以及下一个房间的石柱，之后用降水提高水位可以拿到宝箱中的スト ムブレド。蒸干全部水盆前往最低处，其后房间的瀑布是可以穿越的。降低水位后推动两个石块作为立足点，继续深入可以看到高台上的精灵。先进入下一个房间对天平右侧降水，天平倾斜后将其作为楼梯向上攀登，将植物上方的石块推落便可继续深入。将房间内的三处管道接好再使用降水，返回天平前蒸干右侧的容器，往左侧容器注水，随后踏上水流并被冲入漩涡。剧情后哈尔玛尼学会预知幻象（プレビジョン），作用是显现出场景内可使用精神力的物体，算是对解谜的一点提示。用旋风离开此处，回程中发生提示，对高台上的精灵使用火球，当它落下后再降低水位，获胜后即可收服水精灵スパ。

Tips 两位将军分别叫猴惇（コウトン）、猴渊（コウエン），看看那个独眼的造型就明白了吧。

アヤタユ→カオチョ→ウロボロス遺迹→コリドー

返回城中便会发生剧情，来到2F的出口处时哈尔玛尼也正式加入，利用状态（ステータス）下的交换（いれかえ）可以改变队列。刚到门口就会触发剧情，接下来要展开与两位将军的BOSS战。两人的物理攻击较为强力，同时会使用提高自身攻防的技能，一定要事先确保我方至少两名角色拥有回血精神力，利用高伤害的火力输出将对方各个击破。擒获两位大将军后，众人也决定趁此良机潜入ウロボロス遗迹。

返回カオチョ后先进入之前关闭着的茶馆购入カオチョまん，随后将其送给左侧坐在桥边的NPC，就能前去说得池塘边的火系精灵ポイル了。进入东北洞穴后利用热气蒸发水盆，并在石壁前使用たいじゅのタ ナ，众人得以进入遗迹。来到B2F吹起方形的石块，从最右侧蛇形石像后的暗门进入可以拿取宝箱。一路上遇到会伸出舌头挡路的石像时，只需用火球焚烧即可开路。将精灵所在平台的蛇形石像拉下，把石块往右推一格后再吹起，之后收服风精灵ジャイロ。到达B3F后使用旋风，回到B1F沿蛇形阶梯向上走，终于在宝箱中找到ソルマスク。

回到コリド 村中央的アルケミ フォ ジ，将面具安装好机器使得以运转。在整个村庄发生了翻天覆地的变化后，长老将宝物库中的道具作为谢礼，而武器店也开始正常经营（需将三块地板按线路推倒指定位置，还能得到提高速度的ボーロリング）。沿着村周围升起的高墙向南，就可以说得之前高台上的火属性精灵カシェイ了。不过目前仍无法在渡口飞上云层，因为还缺一块名叫“冰の女王”的宝玉。

ハラッパ→ハラッパ遗迹→コリドー

通过被水浸没的浮木和石柱可以到达遗迹内部，在B1F乘坐升降台来到B3F，这里的冰面会让人自行滑动。先往左上的通道前进，从下方绕到右侧后把石像推落，滑回大厅后按照图示路线滑动，往南落到B4F后与水精灵ゼロ战斗可以将其收服。顺带说一句这里的敌人经验值不少，需要练级的玩家可以合理利用。拿取宝箱后原路返回，滑到大厅北侧的冰块前，依次回答“いいえ”和“はい”进入BOSS战。冰之女王自然是弱火，她的范围精神攻击威力较大，且会回复自身HP，玩家需要在确保自身安全的基础上尽快给予其有效的打击。获胜后得到こおりのじょおう，给克劳恩装备就能使用新的精神力“冷冻（アークチルド）”。随后把遗迹的水重新冻结，离开前利用成长和冷冻拿取高处宝箱中的ミステリィソ ド。

回到村中时夜幕已经降临，周围的大门紧锁无法离开，只得在旅馆住宿一晚。天亮后先到西南侧使用冷冻，再前往东南出口边爬上生长的藤蔓，进入民房后可以说得地精灵ブリック。返回コリドー后先进入山道4F那个洞穴，利用冰冻和火球把两块岩石推入门两侧的入口后，就可以开启大门并在深处习得召唤フロ ラ。由于之后无法返回，在确保收得所有精灵后再前往コリド -。在アルケミ -フォ - ジ对左右两侧地面的绿点使用冰冻，而后来到渡口乘云离去。

云の回廊→とんがり山遗迹

在回廊中踩在云上时，可以利用旋风的反作用力进行移动（撞到带电球体的话会落到B1F），到达左上方后利用抓取能力移动，随后驾云进入中央的上升气流处。第四个场景需要控制云朵避开不断绕圈的电球，最终的目标依旧是上升气流处。爬上云层中长长的台阶，就能到达とんがり山遗迹。

先从左侧的藤蔓攀援而上，推开石像后进入内部使用旋风。回到入口正面借助抓取能力扳动转盘，便能通过有日月标记的升降台进入下层。遗迹内部设有黄道十二宫，地面上亮起的图案表示对应的门处于开启状态，接下来按顺序一一破解。狮子－对深处的狮子头像使用火球。水瓶－站在平台左侧用抓取能力改变通道，对叼着宝箱的狮子像使用火球，宝箱便会掉落，而最深处的雕像需要使用降水。双子－把双子石像推到指定的位置，由于两个石像是同时运动的，不能让它们落入洞穴中，

以左侧的石像为例，具体推法如图所示。处女－先站在左侧平台抓取拉杆，转动深处的少女像后使用成长能力。天平－在最深处先跳到右侧的天平上，拉动一尊天使像上来后再跳到另一侧的天平上，往复两次让其最终保持平衡。白羊－用火球射向出现的石板，按照中间、右一、右二、中间的顺序即可。双鱼－对两尊鱼形石像依次使用降水。巨蟹－右上方少女石像的正面藏有一个宝箱，来到深处后对水盆使用蒸气。天蝎－调查蓝色的战士石像可以找到ヴァンヴレイス，先把左侧的石块按右、下顺序推，再把右侧石块向左推，最后按左、上、右的顺序推动天蝎石块，令其落入浅坑。金牛－用火球射向左上的狮子石像，它叼着的风精灵便会落下，战斗后收服コイル，在深处依次用降水、冰冻做出金牛石像的两个角。摩羯－左上方少女石像的正面的是宝箱怪，获胜后可得到提高遇敌率的装备，最后的三座石像底座形状不一，要把它们移动到各自的位置且移动轨迹不能重复，先按图示移动圆底和方底的石像，最后把三角底座的石像沿惟一的道路推到下方。射手 对右侧的水潭使用冰块，再利用抓取转动石像面对镜子。离开遗迹后拉动正面的利箭，十二宫的轮盘点亮后沿悬空的道路前进！

テイリヤ→テペ遗迹

进入世界地图后往西南走来到北侧的祠堂，在西北方形成冰柱后出现道路，石板处学会召唤モロク。进入东北的テイリヤ发生剧情，门卫被打倒后便可自由行动。由村东南角一路攀爬，用火球点燃火把后被拔了毛的绵羊就会靠近，之后便能说得其后的火系精灵ソウル了。在村中数次见到一个黑影，进入中央的帐篷后触发剧情，随后便能动身向北前往遗迹。

水边的精灵可以用火球轰下来，把村中购买的しっかりステイック（在道具店选择ほりだしもの）送给左侧房屋中的NPC，他就会把水精灵トニック钓

Tips 本作没有背包的设定，一些用完的剧情道具可以卖给商店，在ほりだしもの一栏中能随时买回。

上来。进入遗迹后一路追踪着黑影来到石像前，拥有读心术的半兽少女斯黛拉现身，她拜托穆特把かわいいバッグ交还给村民。返回テイリャ触发剧情，交还皮包后回到与斯黛拉相遇的地方，兽人少女也加入了队伍。到达B2F后把岩石向右移一格，随后可以跳到上面利用抓取到达对岸拿取宝箱。对准石像用斯黛拉的“拍打（スマック）”并继续深入，B3F通过冰柱和抓取能力前进。发现地精灵アイヴィ后它会躲到草丛中，先把高处的石柱推落，把它赶出草丛后就能收服。离开洞穴后发生剧情，斯黛拉离队。

首都ベルフネ→ボルダー

在世界地图下向北行来到热闹的首都，从右上的路口前往港口，利用木箱和冰柱靠近并收服水精灵カルア。教会地下的书架上可以找到でんせつのえほん4，拉动左侧第一排的书架能发现秘密入口，进入遗迹后说得水精灵スコール（民房内还有一个水系精灵暂时无法靠近）。从南侧出口离开时发生剧情，得知组曲需要有6位音乐家方能演奏，众人也决定往西行前去寻找斯库雷塔。在东南方的孤岛上有一定几率遇到地系精灵グリード。

进入ボルダー后触发剧情，众人见到了两位海贼，而在得到パヤームのてがみ后穆特也决定前去解救雷欧雷欧。通过抓取能力进入中央房间右侧可以说得风精灵シロッコ，在离开前也会遇到一位兽人音乐家。在世界地图下往北行，路牌的最北端有机会遇到地精灵ドール。其西南方有一处废矿，跳过岩石和冰柱来到矿车边，搬动沿路的把手以改变铁轨，成功到达东南的炸药处后，用火球引爆炸药（注意要站在坡上保证水平高度一致）便可在其后的石板处习得召唤ユリシーズ。

ウラジオ→サハ

由于首都的王城无法进入，先前往东南角的港镇吧。爬上西北的大树，在把屋顶的木箱推落到海中，随后进入排水沟。进入造船厂后沿左侧锁链向上攀爬，把滚动楼梯抓取过来后到达南侧触发剧情，海贼王帕亚亚姆将いやしのみず交给穆特。蒸干船只右侧水盆中的水后，沿梯子进入排水沟可以发现水精灵マリーン。沿原路返回小镇，在商店前也会遇到一位音乐家。

在世界地图下向西北进发，进入サハ村后搜刮一番，通过西侧的古井进入地下水路，移动精灵前的岩石后再跳入东侧的古井由东北的绳索前往コリマ（精灵目前无法靠近）。

コリマ→ユメの木の迷宫→コリマ

这里的房屋都是以大树为基础建造的，高处由树枝形成的道路也是错综复杂，从中央树屋的2楼出发，在枝干间跳跃可以靠近并收服地精灵シナモン。村北出口前则有最后一名音乐家，但他暂时不愿返回首都。在道具屋2楼的书架上可以找到でんせつのえほん5，与这里的女性NPC对话回答“はい”，剧情后便能进入迷宫。

在1F便会看到水中有一只怪物正虎视眈眈，它甚至使用精神力向穆特等人发起了攻击。一路前进到达巨大的树叶前，把叶片上的露珠蒸发，水位降低后按图所示摆放左下的两根滚木（想拿宝箱的话需要在左下摆出T字型），再对树叶使用降水，并由浮木向西北挺进。来到2F先利用冻结在下方形成冰柱，站在下层把滚木往右推后再把上方的滚木向下推，之后制造冰柱把滚木顶起，即可靠近火精灵グレア。进入下一场景后推落岩石，再由左侧缺口滑到下层并对树叶上的水珠使用冻结，待水面变成冰面后滑到左侧。重新回到2F后用火球融掉高耸的冰柱，通过抓取继续前进，当回到有怪物游弋的场景后进入BOSS战。蓝色的骷髅头会使用辅助特技，红色的则会使用恶灵攻击，干掉它们的话数回合后还会复生，因此还是集中火力击倒スラッジ吧！

获胜后自动回到村庄，给特里装备クラッシュのキバ便能使用“冲击（クラッシュ）”精神力，然后对人面的紫色大树使用いやしのみず，诅咒解除的同时地精灵出现，邀请众人前往森林。在把村中的宝物搜刮一空后，记得在道具店购入一个ユメみのは，带着它在ボルダ一的宿屋睡觉后，能在梦中世界通过藤蔓进入洞穴并习得召唤ハウレス。另外利用“冲击”能力也能收得下水道的风精灵ネロリ，而テベ遗迹B3F高处的巨石后也有一个宝箱。

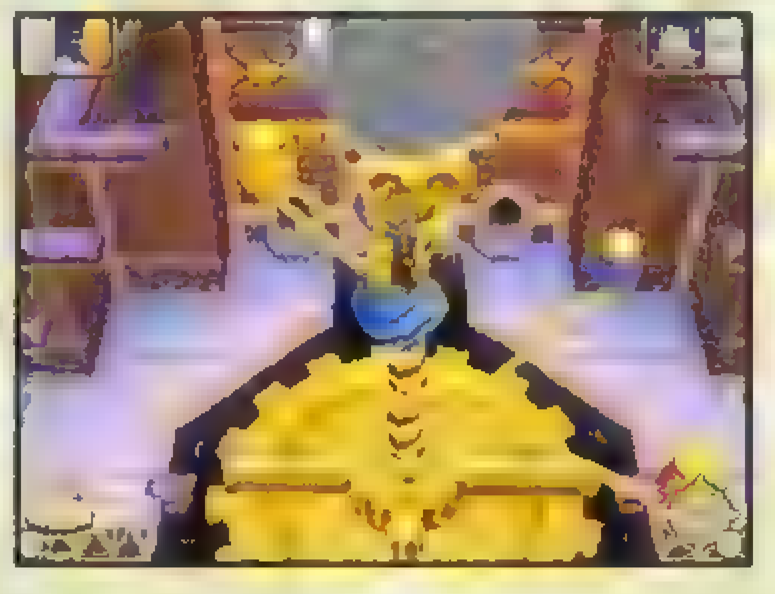
コリマの森→神鸟の岩山

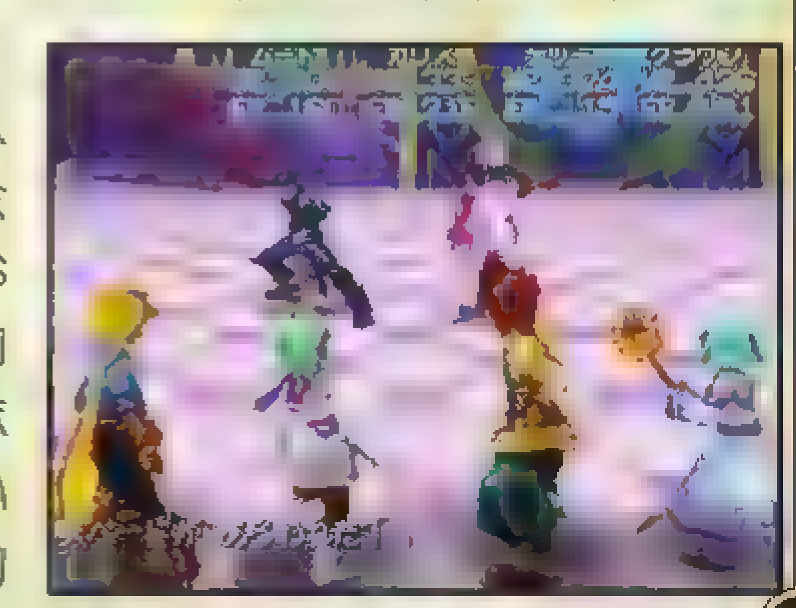
进入森林后一路跟着精灵走，谜题都很简单，跳到树上后发生剧情。地精灵アイロニ加入后先向西，利用成长能力救出被困在树中的NPC，得到谢礼的同时也别忘了抓取树上的果实。往北进入在岔道口后往西行，剧情过后得到スパンクグラブ，我方装备后便也可使用“拍打”精神力了。往西用冲击击碎滚木后的岩石，在北侧的瀑布中隐藏着一只水精灵ティア。返回岔道口向东行，在世界地图下向神鸟所在的山峰挺进。

来到岩山后先在右侧做出两个冰柱，跳上树后往北攀爬。进入下一场景后可以看到巨大的神鸟爪印，在攀爬中从高处坠落后，先利用抓取向右移动，击碎岩石让岩壁倒下就可以继续向左。无视途中的精灵，先到山顶对着神鸟的头部使用拍打，其惊醒后来到高处再次拍打，穆特捡起ロックちょうのはね正欲离开，黑桃与红心突然出现，剧情过后神鸟醒来会发生BOSS战。神鸟每回合都会自动补血，除了风属性范围性攻击外，将单体叼到上空的攻击威力较大，多利用附加效果的精灵攻击来与其展开周旋吧。获胜后捡起掉落的マントルチップ并从嘴部进入神鸟的体内，剧情过后用冲击打烂右侧碎裂的石块，跳到下层収服风精灵パルン。回到コリマ村与音乐家对话，在他离开后众人也动身赶回首都。

首都ベルフネ→ベルフネ遗迹→ベルフネ城

与广场的乐队成员对话，在他们演奏了组曲后发生剧情，随后从石像下的秘密入口进入遗迹。对着石板后的平台使用マントルチップ道路就会出现，随后的场景也要通过此方法前进。斯黛拉加入队伍后往北却发现道路消失了，回身从正南的楼梯下到B2F。剧情过后把两个盛放宝珠的平台推到太阳、月亮的印记上，自己则站到下方印记开启大门。石板后的柱体要用冲击才能形成通路，以此法向北挺进的同时别错过左上的地精灵ヴォイド。调查石板后场景还原，依次按照右、上、左、左、上、左、左、上、右移动白色骑士像，道路便会随之开启。在B6F的平台放置マントルチップ，通过中央巨大的转动齿轮来到右侧。跳过齿轮群后上到B5F，按照右、下、左、上、右、上、左推动并吹起石块，再对深处的球体使用旋风。借助开始旋转的装置跳到左侧，再对的球体使用火球。到达B4F后敲击最深处的齿轮，改变运转方向后对球体使用成长。到B3F后先把平台推落水中，蒸干深处的水盆，重新摆放石块再调整水位到达右侧，对球体使用降水。在B2F的房间推动外围4个盛放宝珠的平台，在12点钟方位形成一条直线，随后向南侧通道离开并拍打球体。到达B7F后触发剧情，分别对左上、左下、右上、右下四个柱体使用成长、火球、降水、旋风，进入大门后便会发生BOSS战。黑桃的攻击附带麻痹，而红心会使出幻





惑，战术方面当然还是集中火力各个击破。自称为艾斯（即扑克牌的ACE）的面具男离去后，众人进入月之塔，塔内2F有一个召唤エクリプス的石板。

回到首都后城门已经可以通行，在2F处拍打铃铛，看守离开后能进入屋内拿取楼顶宝箱。先到东侧牢狱救出NPC，再前往西边拍下关住雷欧雷欧的囚笼。离开王城时发生剧情，首都开始出现怪物，先前往西侧民居与床上的NPC对话，带他小解归来后先用降水熄灭炉火，再做出冰柱并以此到达上层收服水精灵シトラス。来到西北的剧院的舞台后触发BOSS战，获胜后习得召唤クリスタルドラゴン。驾驶木筏到达东侧港口后继续发生战斗，海上葬礼过后雷欧雷欧也正式加入。

ハリン→ハリン島の地下道→オハ丘のネオス

可以使用船只后移动就自由了很多，下文的攻略顺序仅供参考。先驶向东南的小岛，进入ハリン村后击碎西南的岩石，在洞穴中可以说得水精灵ピコ。由西出口离开村子进入西北的洞穴内，在B1F把木箱移到右上方，踩在跷跷板上后敲击另一端，就可以跃到平台上。兜一个大圈子与下层的NPC对话，治好受伤的渔夫后前往ハリン村他们的家中，用精神力移动木箱时

发生剧情，随后得到ネオスのカギ。

进入村西北的オハ丘のネオス，乘坐齿轮带动的升降装置来到B3F后一路向西南，返回地下道后先做出两根冰柱，踩在上面击碎岩石，水流就会冲入并带动装置运转，而岩洞中则有新的召唤コアトリー。返回遗迹的B3F，通过新启动的装置到达上层，把带有螺纹的石柱推落下层并安放到空缺的位置上，右半部分齿轮的转动带动电扇运转，遗迹也会升出地面。爬上左侧的树木击败地精灵チェイン后将其收服。从遗迹B1F的中央部分来到下层，照例推下石柱，通过跷跷板上高台后来到左侧（B3F的宝箱中有强力装备イージスのたて），如法炮制把齿轮安好，来到1F使用ネオスのカギ，在屋内得到サードアイ。

ヤマタイの都→流冰島→イミル北西の雪山

驾船出航往东南行，来到岛屿上的ヤマタイの都（形状有些像日本）。把西北的岩石移开，再猛击地面的裂纹，跳下后可以到达民房边的平台说得风精灵ッヴァイ。向北进入王宫与2F的国王对话，剧情过后靠近病榻上的卑弥，サードアイ发出了异样的光芒，随后她也醒来并加入了队伍。进入遗迹后移动巨石，使用卑弥的“搜索（サーチ）”能力后拿取宝箱便可离开。岛西南端的火山口下还有机会遇到火精灵シズラー，切勿错过。

出航向西北前进，经过一段阴云密布的海域后来到流冰岛。利用卑弥的搜索能力发现隐藏的冰块，进入大屋后推开滚木和衣柜找到暗门。剧情过后得到こだいのちず，跳到右侧并往上

攀爬，从屋顶滑下后可以说得水精灵スプモニ，而从烟囱进入才能拿到屋内的宝箱。

来到世界地图后卡莉丝会把暗之装备的点位画出来，离开暗礁环绕的区域后向西北航行，使用搜索后进入雪山。由东南岩壁爬上高处，在白雪上滑行时会受到一定的阻力，借此可以按←、→键滑到各处平台拿取宝箱。在精灵逃走后跟着它滑下去，成功跳到它所在的平台后它便会掉到下层，之后可以下去战斗并收服。由从右数第一个缺口跃下，按照左、右、左往下层跳跃。使用搜索进入内部找到暗之装备之一やみのゴーグル，B1F的宝箱则需要从山顶最左侧的缺口跳下并一路按住←。

首都トンファン→めざめ島遺跡→火山島の洞窟→ガイアフォールの洞窟

由ヤマタイの都向正西行来到トンファン，对桥上的女子使用“读心术（センス）”，可以把之前得到バアちゃんのみやげ的交给她，离开时得到エナジークリスタル和まごのみやげ。返回カオチョ的话会发现老婆婆已经成为了一具尸骨，使用读心术后把东西交给她，能得到しのびのわらじ并结束这一事件。西南端有一个NPC在木材堆上打盹，从北边绕下来站在木箱上用拍打把他扇醒，待他驾船往北后可以绕到道具屋上方收得火精灵フェニキ。来到城中2F后发生剧情，随后前往左侧凉亭拿到ユエリアンのゆびわ。先到东北使用成长，再由凉亭顶部通过抓取到达后方拿取宝箱。进入2F的书房触发剧情后得到レッドオーブ，而密道深处的三个宝箱中便有暗之装备やみのガントレット（不过这并非地图上标注的四件装备之一）。

出トンファン向西，在森林中使用搜查后通过桥梁进入湖中遗迹。到达深处后拍打石像的鼻子，熄灭两个火盆并把两根石柱分别向右推一格，再次拍打石像并蒸干池中的水盆，第三次拍打后做出冰柱，到达石像左侧使用旋风，大门后便是暗之装备やみのカウル。

由トンファン向西南航行，使用搜索后进入火山洞穴，抓取1F北侧的石柱进入下层。利用雷欧雷欧的精神力“热气流（サーマル）”可以飞到上层拿取宝箱，对着火精灵使用热气流送它到1F，获胜后便能收服チーア。推落两个石柱后飞到上层，把暗之装备やみのバースター收入囊中，下层上锁的大门无法打开，先离开此处吧。

向着ヤマタイの都东北航行，使用搜索后进入洞穴内部，除了宝箱中的暗之装备やみのプロテクター，瀑布后的洞穴里还隐藏着水精灵シェル。至此全套暗之装备收集完毕！

ヤマタイ遺跡→万里のカベ→アポロのふもと→アポロゲート→アポロ神殿

驾船返回ヤマタイ并再次进入遗迹，由于带着红色宝玉，调查东北的石板后流沙出现变化。到达B1F后向东，把三根石柱按照线路排列整齐，这样便能通过传送阵到达上层。调查石板后流沙再度下降，在右下角闪光处使用搜查，根据线路重新排列石柱，通过传送拿取宝箱中的サタンクラウン。返回前一个场景向西南前进，在最深处的东北角使用搜查，继续利用传送阵到达西侧如法炮制。调查蓝色石板后，左侧的流沙下有一只地系精灵。爬到1F后再次调查蓝色石板，流沙终于全部退去。来到石像正面后发生剧情，得到イエローオーブ，带着它调查黄色石板，在B2F的最深处通过搜查能找到ガイアのつるぎ。

集齐了3颗宝珠、5件暗之装备就可以准备前往最后的迷宫了，由トンファン向西北进入万里长城。正面的大门紧锁，先由左侧绕至内部，由于楼梯断裂，只能通过中央的热气流到达上层。用三色的宝珠开启大门后往西北到达山脚下，爬到上层并敲击碎裂的岩壁，调查石像头部后瀑布中就会伸出一只大手。随后的解谜非常简单，穆特在悬崖峭壁间辗转腾挪也颇有些波斯王子的味

Tips [illegible]在海中会发现圆形的浅滩，在上面按A键调查有时能找到道具或金钱。

道，注意别错过岩石下隐藏的道具。在有石像脸部的门前先点燃左右高台的火盆，给水盆中注满水后爬上高台放出旋风。香气飘来后利用斯黛拉的“嗅觉（スメル）”，在效果消失前按照香气的指引走到门口，楼梯便会出现。

进入大门往左，爬上高台后一路向西跑，别被石像射出的箭击中。敲下木桩后火之圆环便会滚下，此时要迅速向右，跳到机关上让圆环顺利滚到正门口。来到正面把纹章向右推动使影子重合，东侧就会出现新的道路。把第三个石像推开，道路出现后用旋风拉出新的平台，之后依然是敲击木桩让风之圆环顺利滚到正面。进入下一个场景后拉动石像压住右侧机关，从上层跃下并推开石像，再把第一个石像推回原位，到达高处后把石像推到下层，这样水之圆环便也能成功滚向正面。最后的地属性区域先得把石像推开，通过伸出的长杆可以靠近底层的火精灵ソーラー。推落上层的石像压住机关后，敲打右侧的木桩，接下来要与地之圆环展开赛跑，先一步到左侧踩住机关便能成功（调查最右侧的弓手石像可以得到ゼピュロスのゆみや）。正面四种属性的圆环投影重合后，把它们聚集在中央偏右侧，墙壁就会移开。让斯黛拉穿上全套的暗之装备，这样能避免强光的伤害，不过需要注意屏幕左侧的耐久槽，务必在其升到顶点前找到阴影处躲避。把三颗宝珠分别放置到三个颜色的平台上，穆特便能拔起ソルブレード。在有太阳纹章的门前使用ソルブレード可以开启大门，其后便是最终的谜题。不过由于世界各地还有不少值得探寻的宝物，而精灵和召唤石板相信玩家们也都不愿错过，先返回世界地图吧！

决战前的准备

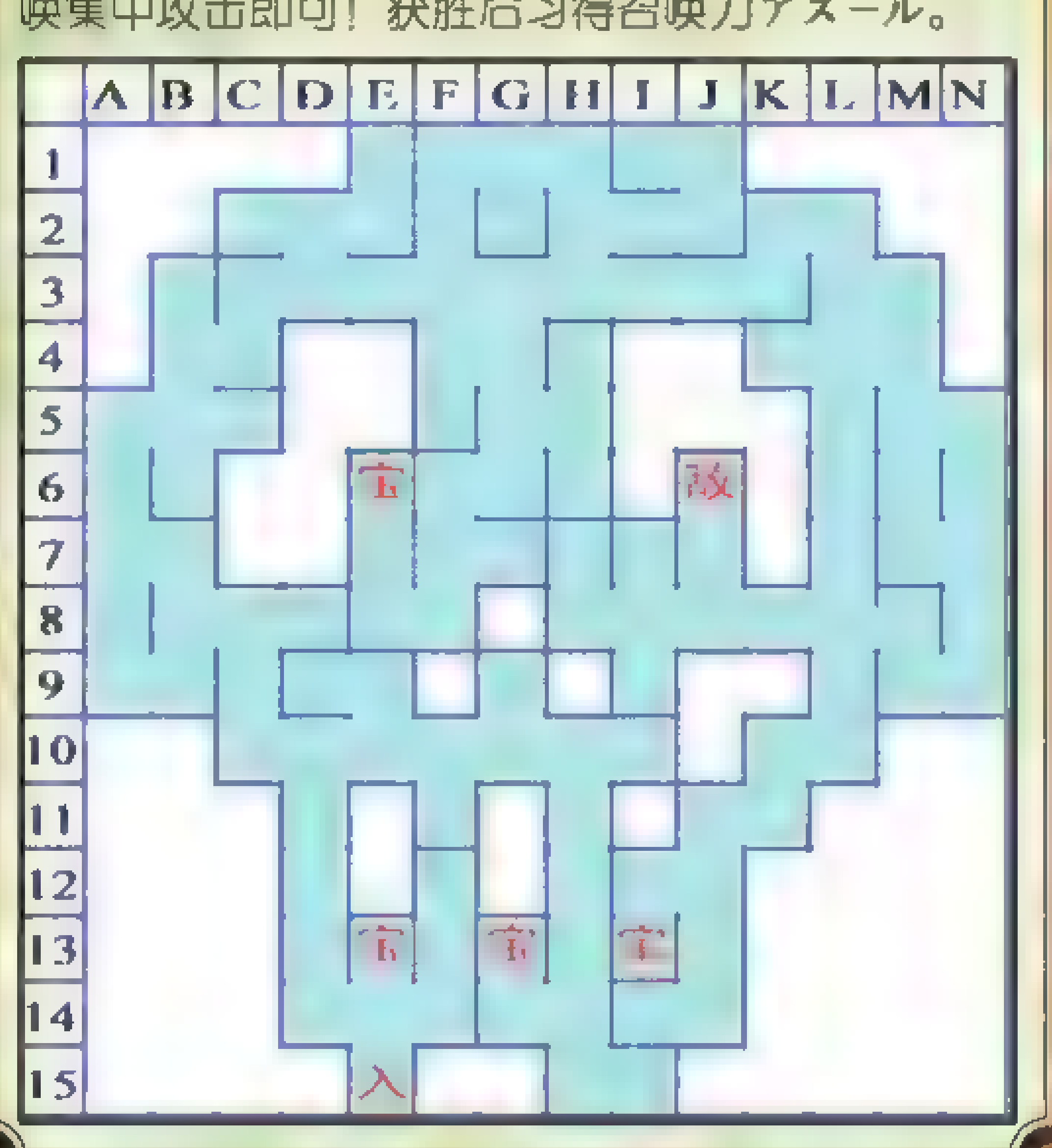
在アヤタユ城中推开王座，可以在密道内找到スピリチャルグラブ、ハッピーペッパー、ディアレストリング。返回ヨリドー的宿屋，在最深处拿取桌上的ボロきれ，将其交给宿屋床边的NPC，返回深处后发生事件，与男性NPC对话答“はい”，带着他到B2F的位置（图示），就能挖出土精灵メドウサ。世界地图西南的沙漠小岛上则有几率遇到风精灵シムーン。

由トンファン沿着大陆边缘向西南航行，不远处是雷欧雷欧的家乡。在チャンパキャンプ东北的树上有一只火精灵サンバ，用拍打把它弄下来再从海滩边的船后方绕过去收服。往西侧过桥后进入チャンパ，通过热气流来到3F后可以在右侧房间拿到どうくつのカギ，用这把钥匙能开启桥下洞穴内的大门，凭借热气流拿到B1F的オリハルコン。与坐在悬崖边的老婆婆对话，此后便可以在此处加工道具，把素材交给她后只需出入村庄即可，合出的道具是随机的。还记得火山岛の洞穴B1F那个无法开启的大门吗？把ソルブレード插到门上就可以进入挑战BOSS。怪物共有5只且实力逐渐加强，它们会保持两只处于战场上，最强的一只每回合两次攻击且会自我回血。艰难取胜后调查石板得到召唤之力ダイダロス。

ヤマタイ北侧海域有一个被礁石包围着的オホーツ海の小岛，想要进入就必须在附近等待龙卷风到来，把船只吹起。在1F使用搜索，随后战胜并收服最后一只精灵ピース。利用ソルブレード开启纹章的大门，B1F是一个麻烦的庞大迷宫，因为上屏幕的地图无法显示，场景也非常的相似。迷宫的实际地形如图所示，以第一个方形房间为入口，四个宝箱依次为ミスリルぎん（E13）、トリトンクロース（E6）、ライフパン（G13）、エナジークリスタル（I13）。位于（J6）处的BOSS每回合能行动两次，最麻烦之处在于它会魅惑我方角色，而被释放的精灵也会为敌方所用。只有击倒被控制角色并解除其战斗不能状态，才能让他重新为玩家所控制，然而一旦被控制角色被击倒后，BOSS马上又会魅惑另一名角色。当我方角色被操控后，后排的队员会在下一回合填补空缺，因此还是把火力输出多放到BOSS身上，尽快将其击倒吧！获胜后调查石板可以习得召唤カタストロフ。

幽灵船位于ハリン西北那个被阴云笼罩的海域，由ハリン向北会看到一块如同手掌一般的岩石，随后向正西方向直线航行就能冲入幽灵船。船中不少物体都会自行移动，在B1F先往右走，到了B2F会被衣橱推落到下层，在闪光的地方依次使用搜查，再把木箱移到正中餐桌边，由上层

跳到移动的石像上借此向右，再次使用搜查后把出现的石像推到右侧衣柜前阻止它冲出来，随后通过下方移动的石像前往左侧。向上到达甲板后进入BOSS战，周围的四个球形体是麻烦所在：绿球会使用屏障，黑球会用怨灵、死灵和即死攻击，黄球能吸食我方的精灵，蓝球则回复HP，另外BOSS每回合可以两动。优先要击破的是绿球，否则无法对BOSS造成有效伤害，其次是会回血的蓝球，如果我方精灵被吞食较多，只需打掉黄球就能让它们复原。不过BOSS仍会随机叫出新的球，比如紫色的雷电球，因此只要保证其周围没有绿、蓝两色的球体，多使用大威力的召唤集中攻击即可！获胜后习得召唤力アズール。



アポロ神殿

一切准备就绪后重返阿波罗神殿，进入1F敲击所有的柱体，在中央依次转动三个机关，出门后触发事件。绕到中央的阶梯前触发BOSS战，敌人很弱，丝毫没有强化，优先击倒黑桃和红心的话，就可以直接获胜。剧情后有一次机会打开菜单调整道具，接下来就是最后的BOSS战了。ドゥ　ムトリアス每回合可以行动3次，建议优先提升我方防御和速度，每回合1～2人进行补给，危险的时候可以用ヴォイド等精灵的屏障效果减轻伤害、渡过难关，如果玩家们已经成功击溃了火山岛、幽灵船等处的BOSS的话，相信在这里也都游刃有余了。获胜后反复向上攀爬，回答“はい”与斯黛拉一同到达高处，剧情过后离开首都就将迎来结局。

通关以后・宝岛

Ending结束后存档，读取通关存档后前往幽灵船，对船舱内的尸首使用读心术，返回ヤマタイの都与入口左侧的NPC对话回答“はい”，随后便能通过地图东南的漩涡前往隐藏迷宫——宝岛了，里面不但有最后两个召唤，还有本作的最强BOSS等待着玩家的挑战！

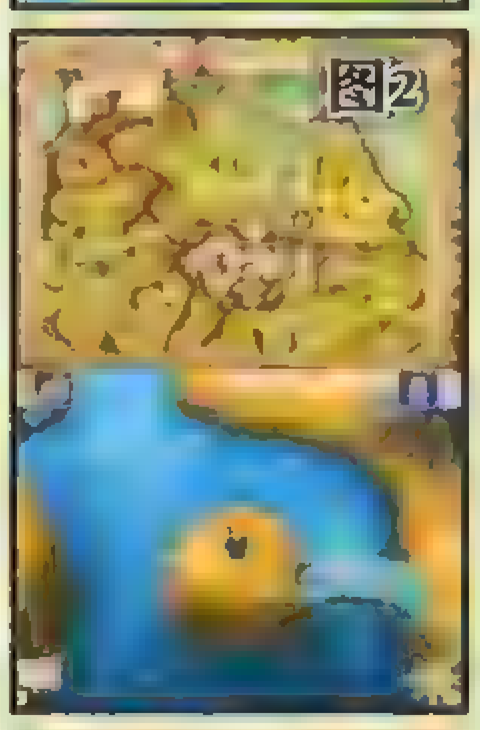
Tips [illegible]神殿内的机关，出门触发剧情后，这里出现的士兵类敌人经验值非常丰厚。

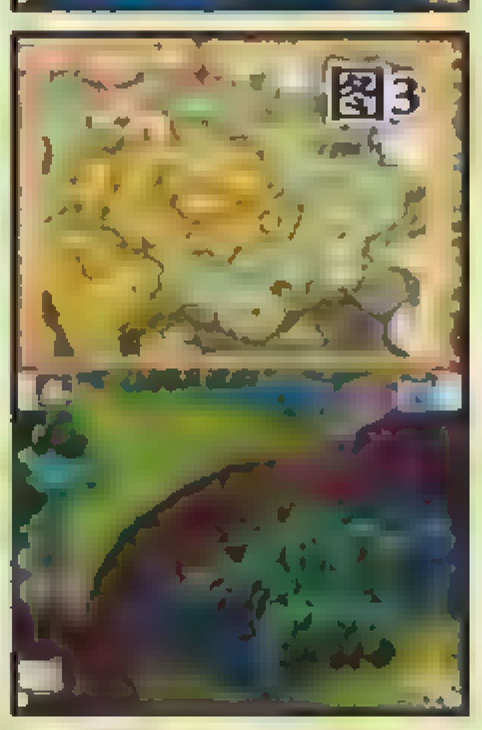
资料篇

精灵一览

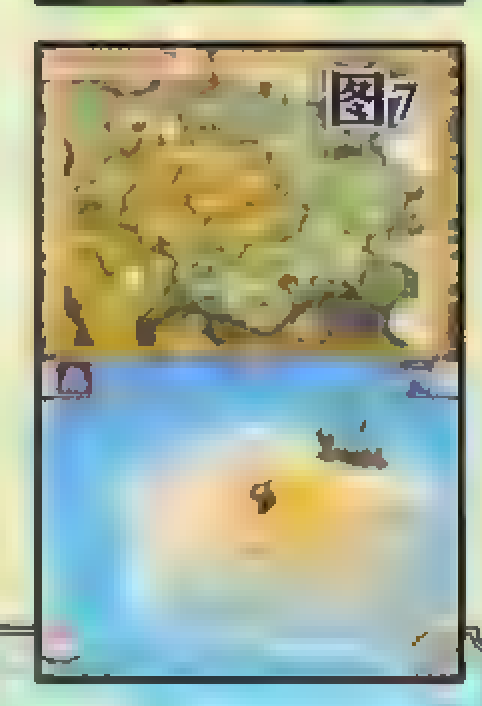
本作中的元素精灵共有72+11只，后11只是序盘时获得的，只能短暂地用一会儿。下面列出全部83只精灵的效果以及取得地点，在世界地图随即遇到的7只精灵在后面有地点截图作为参考，精灵的具体取得方法请参看前文攻略。

名称	属性	效果	取得地点
ソロ	地	运用维纳斯之力使出强力一击	剧情加入
フラウ	地	运用花的香气回复全员的HP	ゴンバゲート・花朵下
スカリー	地	用矿石制成屏障减轻全员伤害	コリドー山道・3F出风口旁
キッス	地	吸收HP的热吻攻击	カオチョ・池塘边
ブリック	地	用砖墙为盾提高全员防御力	ハラノバー・西南民房
アイヴィ	地	用缠绕的常春藤降低敌方全员速度	テヘ遗迹・B3F草丛
ドール	地	操控敌方进行攻击	ボルダー北（如图1）
グリード	地	使出吸收HP的攻击	首都ベルフネ・东南孤岛（如图2）
シナモン	地	用树木的香气回复HP	コリマ・树上
アイロニ	地	用将熔的钢铁攻击	剧情加入
ヴォイド	地	用黑暗之力减轻全员伤害	ベルフネ遗迹・B2F
チェイン	地	用锁链捆住敌人，全员进行攻击	オハ丘のネオス・高台
チタン	地	大幅提高全员防御力	ヒミ加入时携带
バジル	地	全员状态恢复正常	ヒミ加入时携带
マグネト	地	麻痹敌人的磁力攻击	ヒミ加入时携带
ジオ	地	用大地之球使出强力一击	ヒミ加入时携带
メドウサ	地	把敌人变为石头封印其行动	コリドー・B2F
アナテマ	地	向全体敌人发出死亡宣告	ヤマタイ遗迹・B1F
カルク	地	使出吸收HP的攻击	序盘暂时获得
ジー	地	用重力封印敌方的行动	序盘暂时获得
グラニト	地	用大地的屏障减轻全员伤害	序盘暂时获得
マイカ	地	用大地之力恢复战斗不能状态	序盘暂时获得
ソルト	地	全员状态恢复正常	序盘暂时获得
ムース	水	降低敌方防御力的黏液攻击	ウッドマン・谷底
ソルベ	水	降低敌方攻击力的冰激凌攻击	クラウン加入时携带
スパ	水	用治愈之泉的力量回复全员HP	パライ神殿・B2F
ミルキー	水	让敌方陷入沉睡的甜美牛奶攻击	ハルマーニ加入时携带
メロウ	水	用水提高全员的元素耐性	ハルマーニ加入时携带
キュラソ	水	降低敌方元素耐性的攻击	ハルマーニ加入时携带
ゼロ	水	绝对零度的必杀攻击	ハラノバ遗迹・B4F
トニック	水	全员状态恢复正常	テヘ遗迹・水边
カルア	水	麻利地提高全员速度	首都ベルフネ・港口
マリーン	水	用大海母亲之力回复全员HP	ドックの排水沟
スコール	水	用大雨对敌方全员使出幻惑攻击	ベルフネ遗迹・B1F
ティア	水	用爱之泪水恢复战斗不能状态	コリマ分かれ道・瀑布后
シトラス	水	降低元素耐性的攻击	首都ベルフネ・民居2F
ヒコ	水	用香草之力回复HP	ハリン・洞穴
クレマ	水	用奶油降低敌方全员速度	世界地图・トンファン西南森林（如图3）
スプモニ	水	高几率封印敌方精神力	流冰岛・屋檐下
ガッシュ	水	用冲走敌人的间歇泉攻击	イミル北西の雪山・悬崖
シエル	水	用水之屏障减轻全员伤害	ガイアフォールの洞窟・瀑布后
バーン	火	运用火神之力提升全员攻击力	テインカーの方屋・高台上
コロナ	火	用幻象包围敌人的阳炎攻击	世界地图・ウッドマン西南木材置き场附近（如图4）
カルメン	火	用热情恢复战斗不能状态	ハラノバー遗迹・入口东侧
ボイル	火	降低敌方防御力的沸腾攻击	カオチョ・池塘边
カンエイ	火	高几率封印敌方精神力	コリドー山道・高台上
ソウル	火	用徘徊的恶灵攻击	テイリヤ・被拔毛的绵羊后
グレア	火	对全体使用幻惑攻击	ユメの木の迷宫・2F
パイカ	火	找机会予以反击	レオレオ加入时携带





名称	属性	效果	取得地点
ラース	火	释放怒火使出全力一击	レオレオ加入时携带
ニトロ	火	麻痹敌人的爆裂攻击	レオレオ加入时携带
ライズ	火	用生命之火恢复战斗不能状态	レオレオ加入时携带
マイティ	火	尽全力提高全员攻击力	レオレオ加入时携带
ハバネロ	火	麻痹敌人的超辣攻击	ヒミ加入时携带
フェニキ	火	确实地恢复战斗不能状态	トンファン・道具屋屋顶
サンバ	火	用舞蹈给与敌方全体EP伤害	チャンパキャンプ・树上
シズラー	火	贯穿敌人防御的灼热攻击	世界地图・ヤマタイの都东侧火山口下（如图5）
チーア	火	用热情的声援恢复全员EP	火山岛の洞窟・B1F
ソーラー	火	用索尔之力加快精灵的恢复速度	アホロゲート・地属性区域
ヒート	火	贯穿敌方防御的热力攻击	序盘暂时获得
シャイン	火	对敌方全体使出幻惑攻击	序盘暂时获得
マグナ	火	运用火之力减轻全员伤害	序盘暂时获得
ガノン	火	通过鼓舞恢复战斗不能状态	序盘暂时获得
フィーバ	火	用包围着的光环提升全员防御力	序盘暂时获得
アクセル	火	尽全力提高全员攻击力	序盘暂时获得
ゲイル	风	如疾风般的连续攻击	ゴマ高原道・高台上
ビビッド	风	用电击恢复战斗不能状态	ゴンバ遗迹・顶层
ゼン	风	运用泽恩之力回复EP	世界地图・カオチョ西边森林（如图6）
レスキュ	风	敏捷地回复HP	アヤタユ・荷叶上
ジャイロ	风	让敌方晕头转向的旋转攻击	ウロボロス遗迹・B2F
コイル	风	用电磁力停止敌人的行动	とんがり山遗迹・金牛
シロッコ	风	用沙尘暴夺取敌方视野的攻击	ボルダー・民房
ネロリ	风	用治愈的芳香回复全员EP	サハ地下水路
バルン	风	让敌人膨胀的必杀攻击	神鸟の岩山・高台上
ヘイヒー	风	用加速提高全员速度	ステラ加入时携带
ブーケ	风	让敌人陷入沉睡的香气攻击	ステラ加入时携带
サージ	风	麻痹敌人的电气攻击	ステラ加入时携带
シルキー	风	用台愈之风提高全员元素耐性	ステラ加入时携带
ハイド	风	隐藏起来不会受到伤害	ステラ加入时携带
ツヴァイ	风	利用时间差　下回合可以行动2次	ヤマタイの都・西北民房边
ヒース	风	用歌颂爱来达到暂时休战	オホーツ海の小岛・1F
マッハ	风	以音速般的速度最先行动	ヒミ加入时携带
シムーン	风	用热沙之风使出猛毒攻击	世界地图・西南沙漠小岛（如图7）



召唤一览

名称	召唤条件	习得地点
ヴィーナス	地1	初期获得
アメンラー	地2	初期获得
キュベレ	地3	初期获得
アトカリプス	地4	初期获得
マーキュリー	水1	初期获得
ネレイ	水2	初期获得
ウォーダン	水3	初期获得
ボレアス	水4	初期获得
マーズ	火1	初期获得
ジラーフ	火2	初期获得
ヴェスタ	火3	初期获得
メテオ	火4	初期获得
ジュピター	风1	初期获得
アタランテ	风2	初期获得
ブロクネ	风3	初期获得

名称	召唤条件	习得地点
トール	风4	初期获得
ザガン	地1、火1	木材置き场
メガエラ	火1、风1	ゴバン南のほこら
フローラ	地1、风2	コリドー山道4F
モロク	风1、水2	北壁のほこら
ユリシーズ	水2、火2	ボルダー北西の废矿
ハウレス	火2、地3	ボルダー・梦境世界
エクリプス	水2、风3	ルナタワー・2F
クリスタルドラゴン	地3、水2	剧情获得
コアトリー	水3、风3	ハリン岛の地下道
ダイダロス	地3、火4	火山岛の洞穴・B1F
アズール	地3、水4	幽灵船
カタストロフ	火3、风5	オホーツ海の小岛・B1F
カロン	风2、地8	宝岛・B10F（通关后）
イリス	水4、火9	宝岛・B10F（通关后）

玩后感

自发售前就被高桥兄弟抬得很高的剧情，在本作中的实际表现不温不火，前作留下来的资源没能很好利用，新作的剧本又缺乏高潮，实在让人遗憾。从GBA跨越到NDS，游戏画面的进步自是不用多说，不少场景颇为宏大，配合着激昂的旋律非常具有感染力。然而时隔8年系统方面却没有实质性进展，精神力解谜方面甚至比前作还容易，让人眼前一亮的机关几乎没有，后期的谜题更是乏味。攻关流程中的战斗难度并不高，不过几个隐藏BOSS的打法还算比较有趣。或许是制作方有意在控制难度，名词解释和汉字读音的设定也可以看出是在吸引低龄用户。但是作为一个前两作都突破200万销量的游戏续作，《黑暗黎明》在各方面都显得欠缺一点“大作”应有的气质。

本以为是原创架空世界中的冒险活剧，没想到中盘之后还是跟人类社会扯上了关系（汗）。不过游戏优秀的品质仍然不容置疑，主人公积极进取的性格也很富有魅力。现在请大家跟随本攻略一起领略猎人生活的欢乐吧。

攻略透解

文 白菜 美编 Juxi

NINTENDO DS

天空机器人 从此向CODA

NBGI	A·RPG	2010年10月28日	日版

系统说明

操作方式

雷德

按键	作用
十字键	移动
A	调查，电击棒/加速游泳/决定
B	跳跃，取消
X	主菜单
Y	搭乘机器
START	跳过剧情

达哈卡通常模式

按键	作用
十字键	移动
A	抓取/投掷
B	跳跃 冲刺（快速连点两次B键） 飘浮（在空中连打B键）
X	主菜单
Y	跃下机器
L+R	异变

达哈卡飞行模式

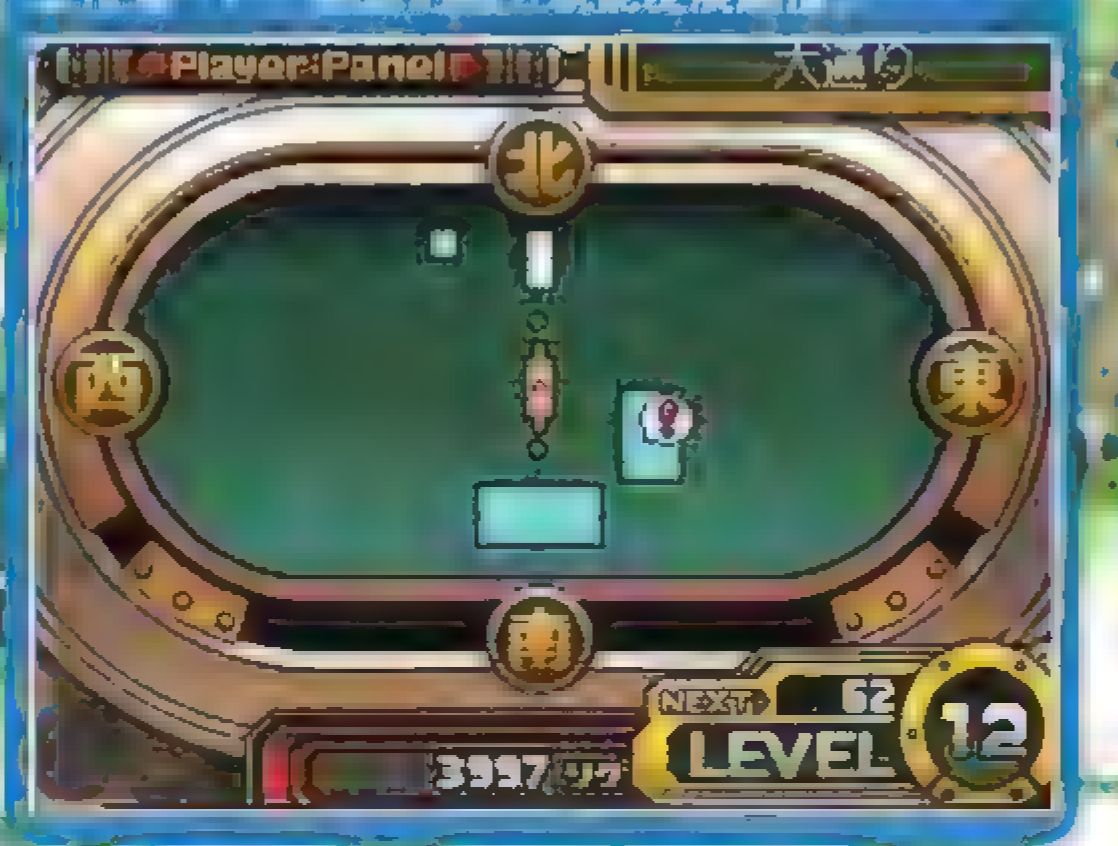
↑	下降
↓	上升
A	抓取 投掷
B	跳跃/冲刺（快速连点两次B键）/启动飘浮模式（空中按住B不放）/启动飞行模式（飘浮模式下按↑）
X	主菜单
Y	跃下机器
R	突进撞击（飞行模式下按R）/环视（非飞行模式下按住R配合十字键）/视角回复（连点2次R键）
SELECT	调换↑与↓的作用

阿斯莫迪乌斯号

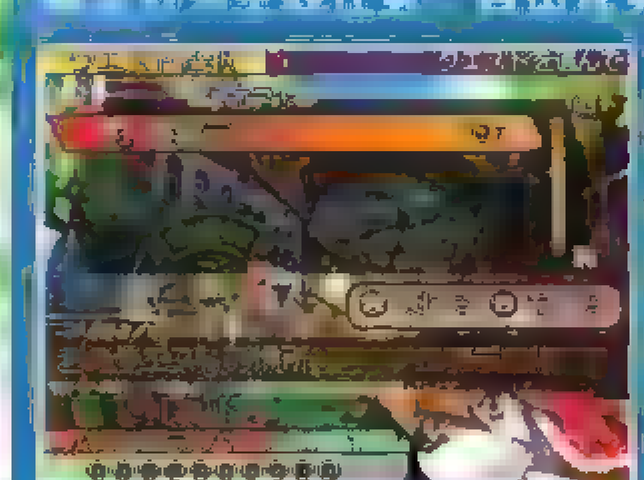
舰桥（ブリッジ）：进行存档、改造以及目的地的选择。

居住区：进行照片、音乐以及剧情影像的鉴赏。相关影像（シアター）可以在埃亚迪尔的绘皿屋等地买到；照片（アルバム）则需要在完成初期的“写真をとりかえして”自由任务后，以抓住黑猫团的小猫崽子来进行收集；音乐（オーディオ）在完成“音集め”自由任务后，以寻找音符来进行收集。

地图



任务系统



游戏菜单

カスタム	改造机体。选择之后进入下级菜单，可以选择パーツセット和タイプチェンジ	
	パーツセット	安装零件以强化搭乘的机体。强化机体有一定的限制，首先机体上可以安装零件的部分有限，而各种零件的形状不同，要将其正确地镶嵌在机体上才可以发挥效用。机体上原本不能安装零件的部分需要消耗P水晶来解锁，它们隐藏在各种宝箱或是冒险场景中，平时要注意收集
	タイプチェンジ	进入第2部后才开放的选项，可以随时更换已经购买的机体。随着故事进展可以在黄金罗亚号上购买不同特征的机体
思い出す	进行当前目的的确认。重要的关键词会以红色字体显示	
クエスト确认	进行当前任务的确认	
ヘルプ	查看游戏中的说明	

强化部分名称	效果
こうげき	攻击力。代表投掷造成的伤害
ぼうぎょ	防御力
ちから	力量。代表举起东西时的轻松程度
はやさ	速度。代表移动速度
ふっかつ	复活。代表死亡后复活回复的血量

战斗要素

[illegible]

迷你游戏

钓鱼

在巴赛特的钓场可以游玩。根据龟饵和钓场的区别，能够钓到的猎物也有差别。首先以十字键移动光标，瞄准浮出水面的猎物，按A键将龟饵发射过去。接着按照画面上的提示按方向键，同时连打A键，来削减猎物的耐力。连打时注意不要让左边的槽加满，否则钓鱼机器会过热，一段时间不能按键。当猎物疲劳之时会跃出水面，此时不用管左边的槽，一直连打A键就能大幅缩短距离。距离为0时就可以将其钓起。钓到的猎物可以兑换成点数，用以交换各种零件。

天空机器大奖赛

类似于赛车游戏，不过多了上下两个方向的操作。当剧情发展至达布连群岛之后，可以在标题画面选择第二项“エアロボグランプリ”进行游玩。

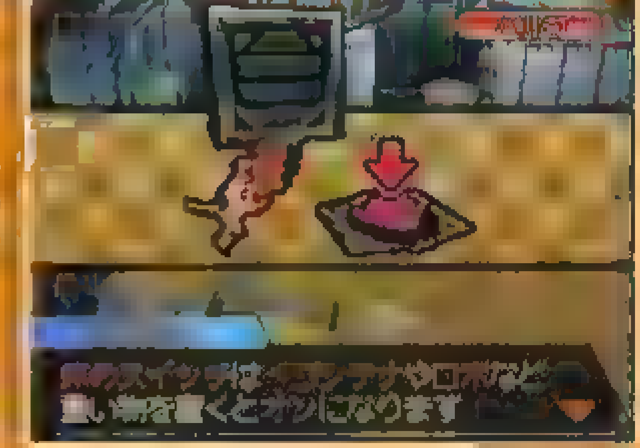
[illegible]	作用
↑	下降
↓	上升
← →	转向
A	前进
B	开启推进器
X	使用道具
L、R	配合十字键进行漂移
SELECT	调换↑与↓的作用

剧情流程攻略

序章 一切的开始

探索 [illegible]登堡（ヒンデンブルグ）

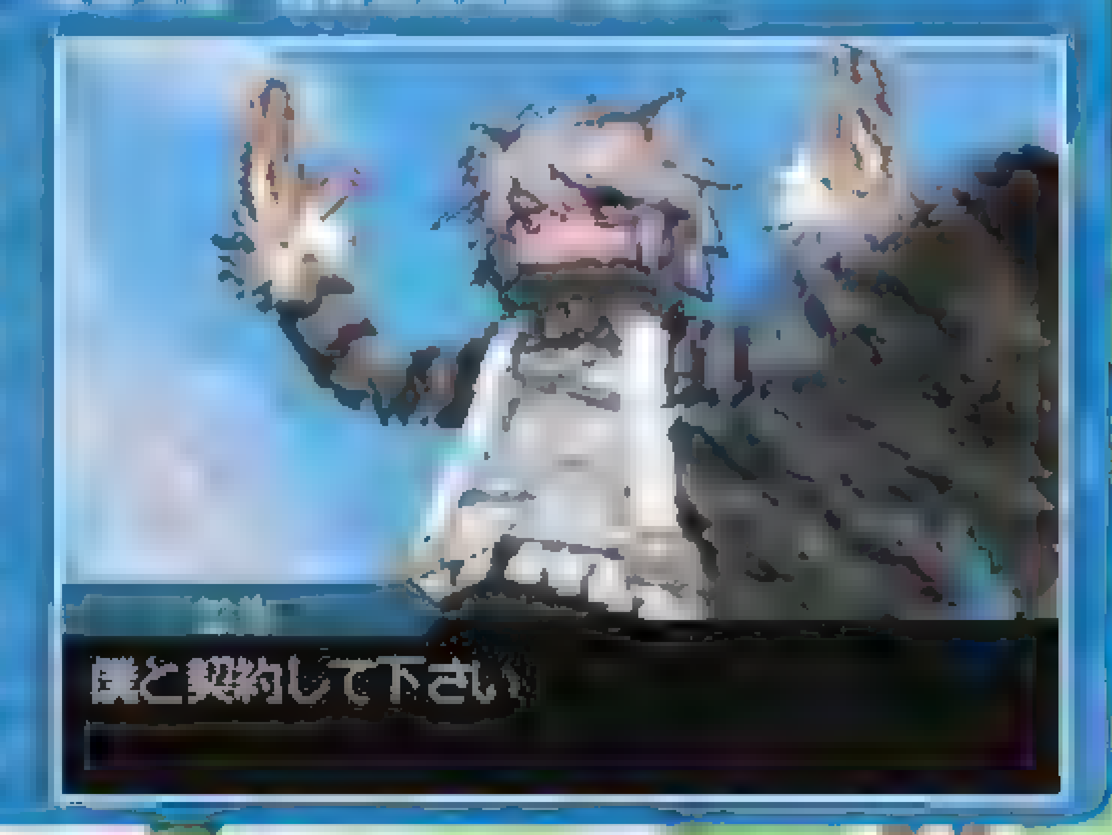
[illegible]路上都有游戏提示，完全是用来熟悉游戏操作的，一直往下走就可以了。来到第4个场景后[illegible]住再投掷回去，这里需要注意，达哈卡的抓取范围[illegible]过，上方的房间也需要跃下机器后才能进入，里面有300[illegible]，往前走一段路后会遇到雷德蒿开机器[illegible]动，不要妄想打倒敌人。在船舱的最深处，将达哈卡放置在红色机关上，然后跃下机器调查勋章就会发生剧情，然后得到勋章。接下来会与三个黑球发生强制战斗，战斗结束后回到阿斯莫迪乌斯号上



宝物所在地	内容
甲板	10リゲ
机关制御室	300リゲ
第1货物仕分け室	10リゲ
安置室前通路	200リゲ

1话 与我订下契约吧

[illegible]



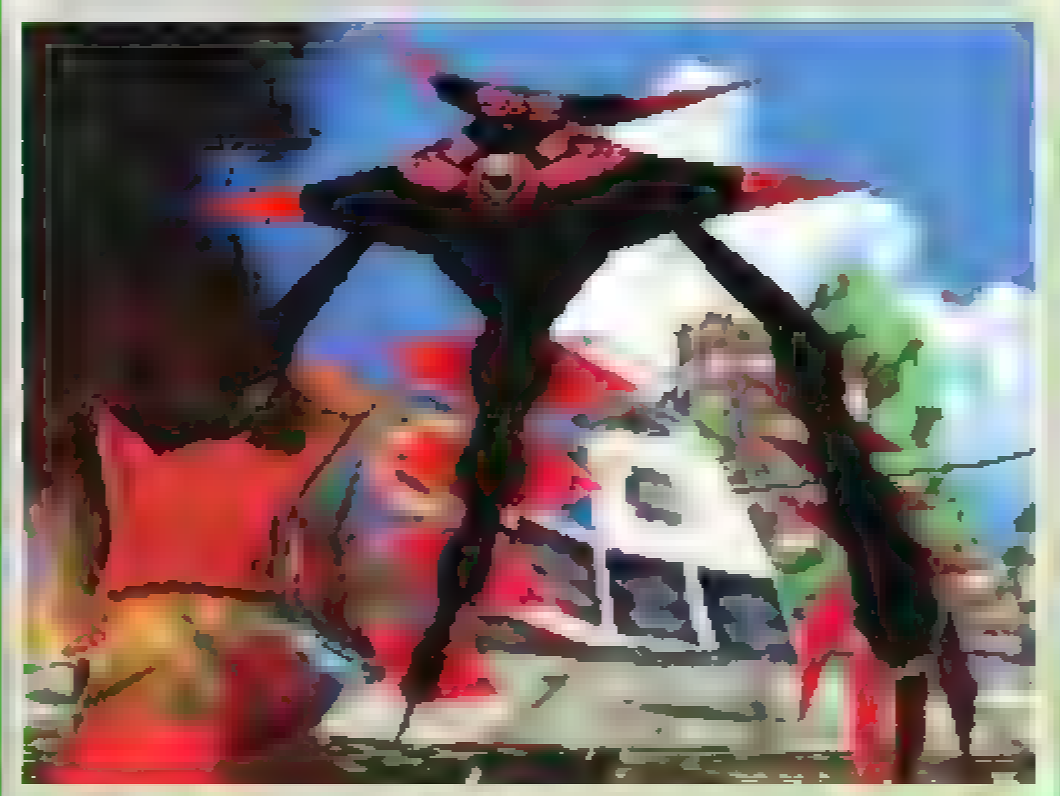
探索

[illegible]

宝物所在地	内容
みはらしヶ原	10リゲ、P水晶1pt
まち坂道	100リゲ
资材置き场	P水晶1pt
高级住宅地	P水晶1pt
北仓库地区	P水晶1pt、100リゲ

BOSS战

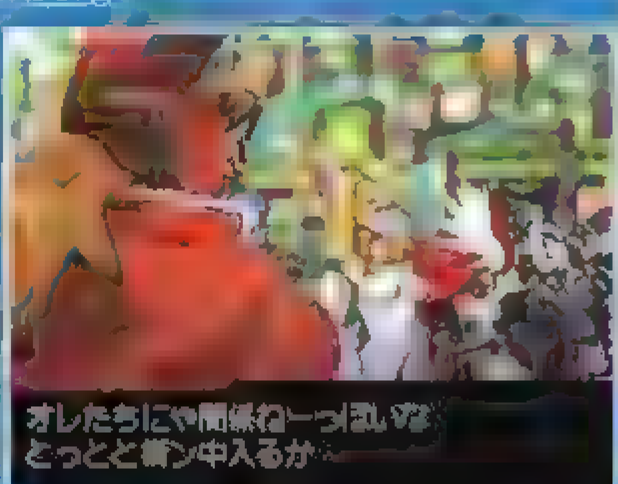
人型的黑色怪。它的攻击方式主要为召唤小黑球以及大范围回转攻击。首先利用小黑球进行投掷来削减它的体力值，回转攻击持续时间比较长，不过躲在角落里它就攻击不到。造成一定伤害后它会瘫倒在地上，此时将其进行投掷可以一举造成大伤害。另外，如果想要直接掀翻它也是可行的，不过对连打有比较高的要求就是了。



2话 激突！库巴斯！！

[illegible]的道具。一行人回到阿斯莫迪乌斯号上，在库巴斯发难之前逃离了斯皮诺。

布鲁诺对于结晶石被夺走大发雷霆，下令让库巴斯的精锐部队"特务室"追击雷德一行。而在库巴斯的阵营中，似乎有一个猫人族的少年知道艾尔的事



探索

[illegible]

宝物所在地	内容
水门	100リゲ、P水晶2pt
フロマージュの家	音符100pt

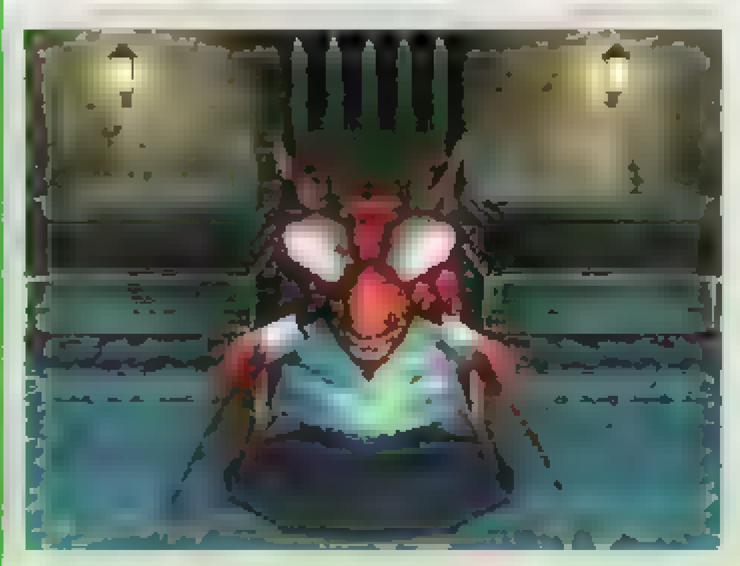
※注意：此迷宫不可重复进入，最好回收所有的宝物

[illegible]

宝物所在地	内容
水深调整室	P水晶1pt
北古水道桥	P水晶1pt（让水退去后就不能得到了，先行回收）
水道桥西部	P水晶2pt
水道桥北部	100リゲ、P水晶2pt

BOSS战

主要攻击方式为突进撞击。撞击到墙壁后天花板上会落下小老鼠，此时用小老鼠投掷它就能造成伤害。同样累积到一定伤害后BOSS会被掀翻，此刻就能轻易举起投掷造成大伤害了。另外，趁着它撞到墙壁硬直的时间，以连打强行掀翻它来输出也是可行的，还不如说这样打比较快。



群岛（ダブレン群岛）。

宝物所在地	内容
贮水区画东	P水晶1pt
贮水区画西	P水晶1pt、P水晶1pt
水道桥西	P水晶2pt

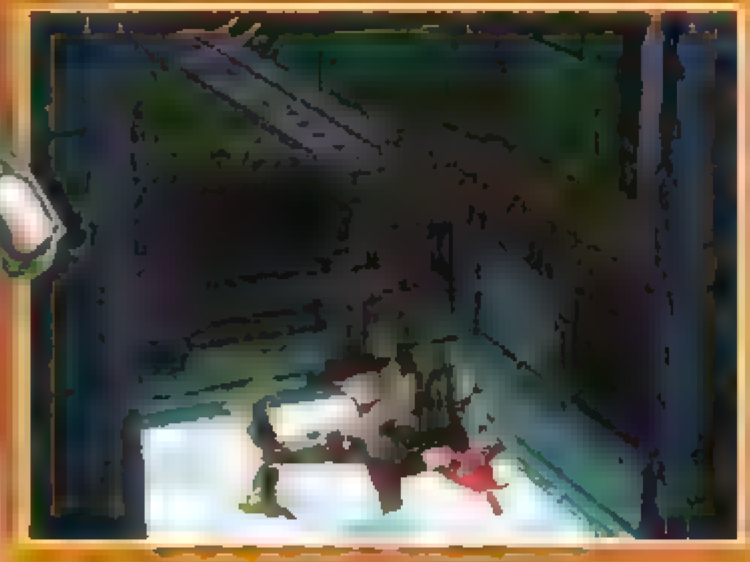
BOSS战

动作缓慢，不足为惧。避开攻击后强行掀翻然后投掷出去，接下来只要连打手速不是太慢，BOSS应该是站不起来的了。

3话 契约者一族

探索 达布连群岛（ダブレン群岛）

※注意：进入达布连群岛后会暂时无法进入其他群岛，有要事没做的话最好先清理掉。



都能发展剧情因此不用担心（此后来到达布连群岛就可以随时进行比赛了）……剧情后前往比兹拉

宝物所在地	内容
有建筑物的小岛上	P水晶2pt

4话 艾尔的灾难

向布鲁瑞隐瞒了有关艾尔一行所持有的勋章的事，而且梅尔贝尤似乎也知道桂之仪式的事，这两人究竟有着怎样的目的？

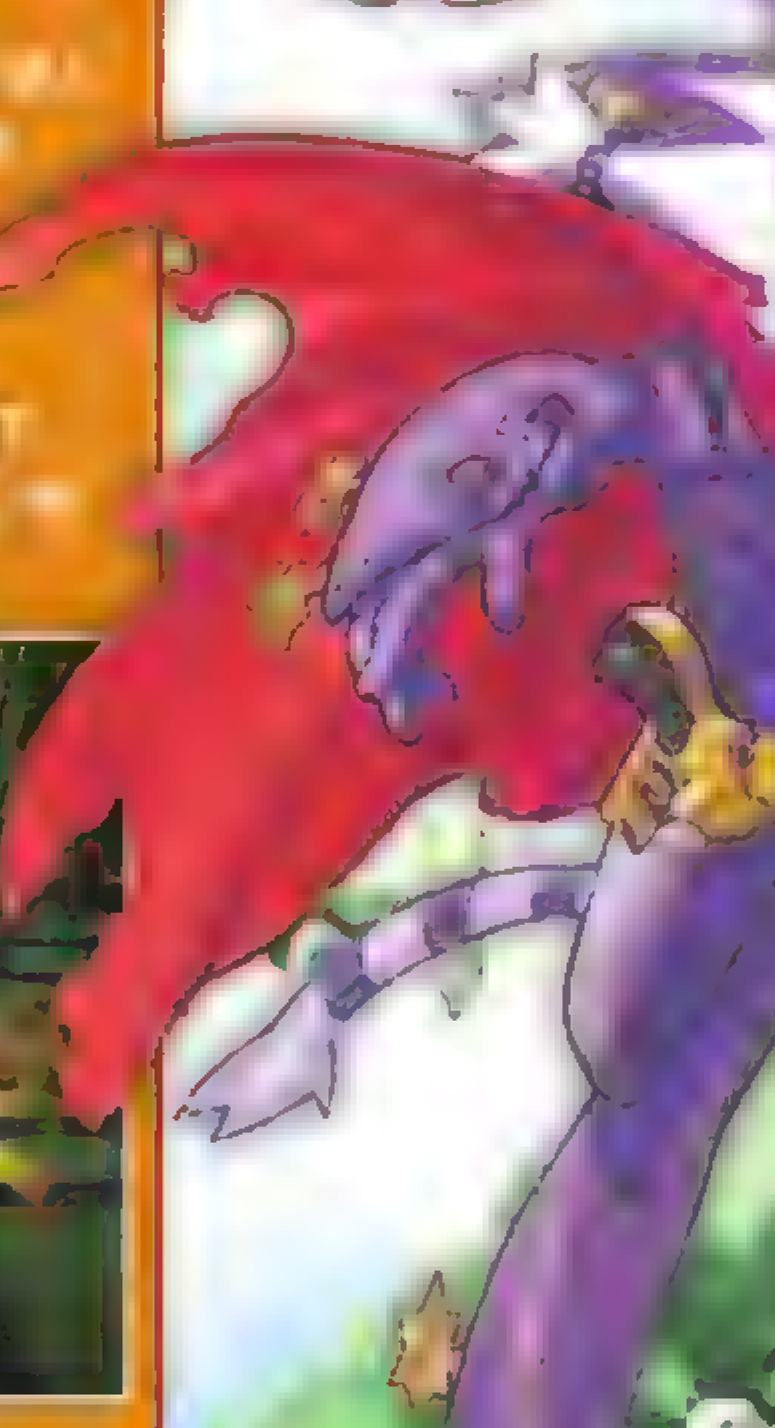
探索

宝物所在地	内容
村长の家の前	P水晶1pt
ダモンの家	P水晶1pt、音符100pt
うねり坂	P水晶1pt、P水晶1pt、音符100pt
うねり坂的民家1	P水晶1pt、音符100pt
うねり坂的民家2	1リグ、音符100pt

宝物所在地	内容
下层ミゾ池1	P水晶2pt、P水晶1pt

BOSS战

难度很低。利用它抖动身体放出的黄金蜂来投掷攻击就行。触角的攻击只要看准它举起触角的时候，在空中连打B键飘浮就能轻松避过。半血以后会进行喷毒，毒液落在地上时会形成残留毒雾，注意不要触碰。



5话 被因禁的二人

[illegible]完毕的阿斯莫迪乌斯号上，正准备去[illegible]
[illegible]中的一般都是女性。也就是说，艾尔实际上是个[illegible]巴斯的特务室下一个目的地在矿山岛谢特兰德，为了夺回结晶石，大家也跟着前往此处。

[illegible]

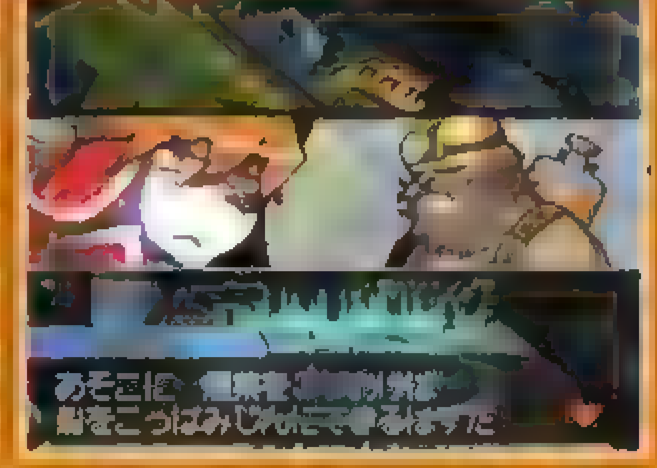
探索 [illegible]

[illegible]

宝物所在地	内容
事务所	300リゲ
民家	P水晶1pt、音符100pt

[illegible]

[illegible]



宝物所在地	内容
小部屋东	音符100pt、500リゲ
小部屋北1	P水晶1pt、300リゲ
线路1	P水晶3pt、2リゲ
小部屋北2	300リゲ
线路2	P水晶2pt
小部屋北3	P水晶2pt
小部屋北4	P水晶3pt
小部屋北5	音符100pt

BOSS战 VS 古伦

基本上等同于卡路亚。首先躲过挥刀攻击后，将BOSS举起来往版边扔。重复这个步骤，直到运到版边，就可以一直不停地通过投掷将BOSS击败了。

6话 陷阱是高贵的诱惑

[illegible]

7话 开启之门

[illegible]

ソウ・アーシャリヤ [illegible]
オーリー・ルーサー [illegible]

探索 罗伊亚雷恩威（ロイヤルエンヴィ）

开场就是对战舰战，将导弹丢回去击沉对方就行。接下来有几场杂兵战，不过都是一对一 [illegible] 的门被密码锁着，输入135可以开门，里面回收宝 [illegible] 进入左舷下仓库回收宝箱，然后来到最深处的中 [illegible] 入大厅开始BOSS战。BOSS战之后剧情，得到结晶石，接着前往巴赛特（バセット）。

宝物所在地	内容
左舷上仓库	200リゲ、P水晶2pt
中央阶段	P水晶2pt
船室B	P水晶1pt
左舷下仓库	300リゲ、P水晶1pt
中央下仓库	水晶1pt

BOSS战 [illegible]

平时会放出四个机雷来，举起来投掷回去就能对其造成伤害。不过落地时就开始闪红光的机雷不管怎样都来不及举起来的，最好放弃。追踪型激光很好闪避，但是最后的长时间扫射型激光需要先站在一个角落诱导发射角度，看见蓄力光圈闪三次以后用冲刺闪避，然后站在另一个角落算准时间在空中飘浮来躲过。

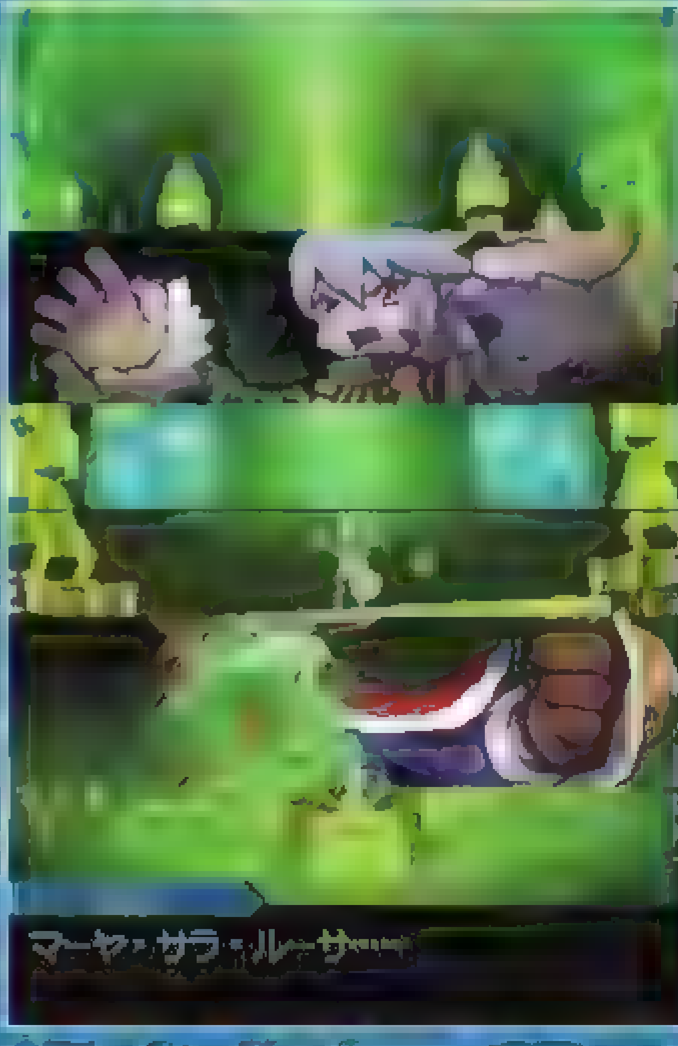
探索 巴赛特（バセット）

首先来到任务屋接受主线任务（要求冒德的猎人等级为5）。玩过钓鱼游戏之后任务完成，接着顺路来到孤儿院后面，向标有 [illegible] 记号的孩子搭话，之后与院长对话就能得到废船的钥匙。进入废船后一直前进，场景1除掉挡路的废铁 [illegible] 住它放出的石块投掷回去，然后它会缩回壳里 [illegible] 了。来到つり场前2的场景，拧掉螺丝架桥，接 [illegible] 之后，调查深处即可获得结晶石。之后是剧情，结晶石被夺走，场景转入废船塔，来到顶端后 [illegible]

宝物所在地	内容
クエスト屋通り	P水晶1pt
ロビー	P水晶1pt
客室	P水晶1pt、音符100pt
孤儿院ホール	P水晶1pt、音符100pt
孤儿院A室	P水晶1pt
孤儿院B室	P水晶1pt
废船场景1	P水晶1pt
废船场景2（桅杆架桥）	P水晶2pt、P水晶1pt
废船场景3	P水晶2pt、300リゲ
つり场前2	P水晶2pt
废船塔场景1	200リゲ
废船塔场景2	100リゲ、P水晶1pt、P水晶5pt

8话 背叛的圣地

[illegible]



探索 [illegible]

首先接下任务屋中“白い花束”的任务，在[illegible]往饰，接着就可以进入北边的安眠之森，将入口[illegible]十字路口的场景4，首先前往右边的场景6，一路走到深处回收所有的宝箱，回程时将路上的装饰搬运到十字路口北边的场景9。接着前往十字路口左边的场景5，拿起左下角的装饰，回到场景9，将装饰安放在台座上。集齐两个装饰就可以驱散[illegible]

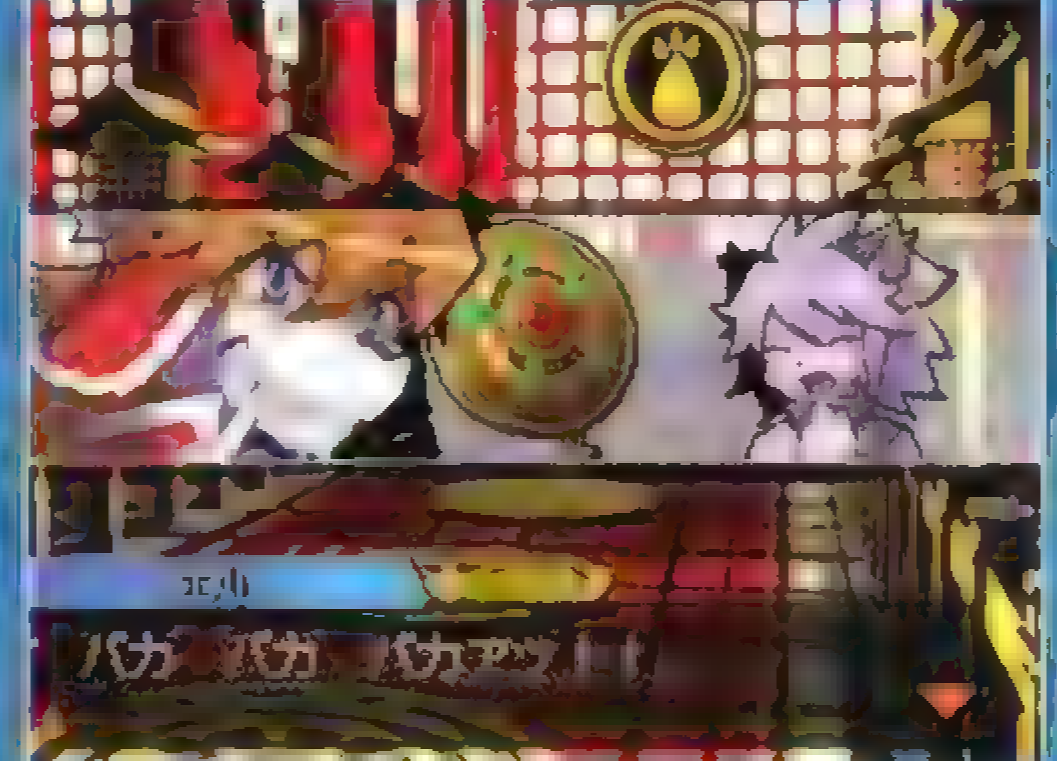
宝物所在地	内容
萨莫侯德	P水晶1pt
森入り口	P水晶2pt
森	P水晶1pt、音符100pt
眠りの森场景1	P水晶1pt
眠りの森场景4	P水晶1pt
眠りの森场景5	P水晶1pt
眠りの森场景6	P水晶1pt
眠りの森场景7	音符100pt

BOSS战 [illegible]

BOSS的基本攻击方式是高速撞击和导弹攻击。高速撞击需要预判方向然后以冲刺进行闪避，导弹攻击可以抓住投掷回去造成伤害。削减一定血量后，BOSS会打开机体中央的炮管发出红色的导弹，注意这个导弹是不能抓取的，着地会引发小范围的爆炸，要提前闪避。发射出红色导弹后或是在空中开炮后，BOSS会陷入一定时间的硬直，此刻是掀翻的最好机会。如果之前力量强化得不错，那么一直跳起来往墙壁砸，3连后马上快速连打就可以再掀翻，一直重复屈死BOSS。

9话 那家伙就是个笨蛋

[illegible]



探索 [illegible]

[illegible]面会合。来到しかけ部屋3，将左边的螺丝拧掉形成桥，然后举起红色灯台将其安置在前方的[illegible]部屋4的台座上，[illegible]就能打开大门。接着通过有回转锯和火焰喷[illegible]次看到一个升降机，这里同样[illegible]

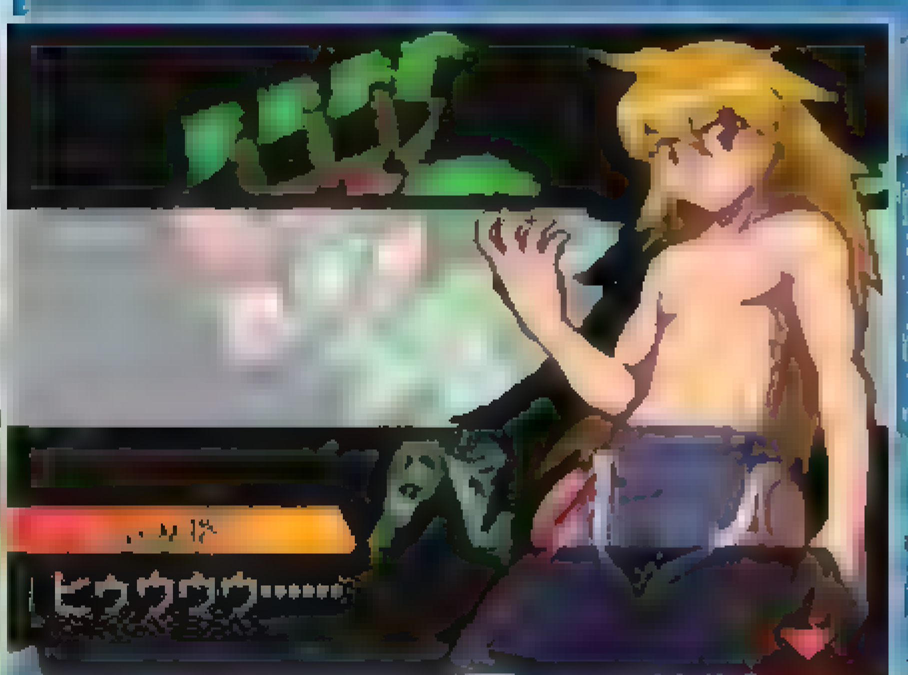
宝物所在地	内容
口内	P水晶1pt
バイオチューブ	P水晶2pt
中枢部前	300リグ、

BOSS战 [illegible]

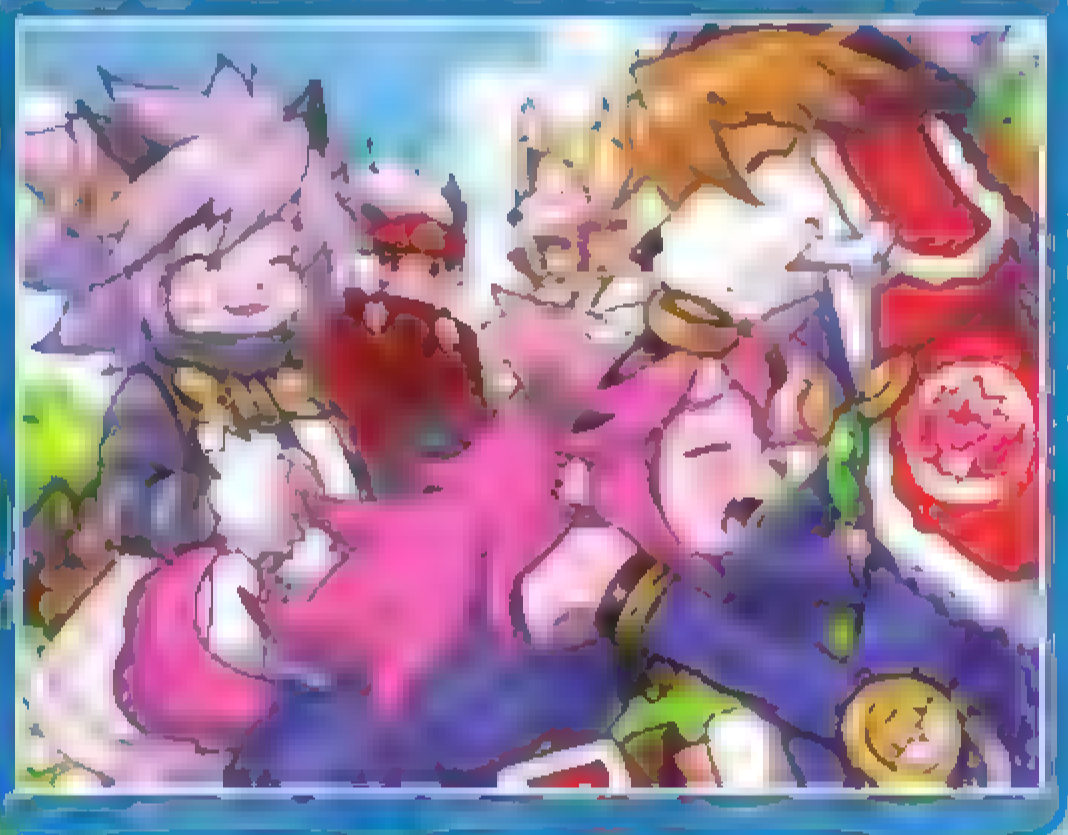
此战虽然要面对3台机体，但其实主要攻击对象仍然是奥佩拉。古伦与卡路亚的机体一次只会出现一台，而奥佩拉的攻击方式也跟出现的机体有关。当卡路亚出现时，会在高台上进行导弹发射，同时奥佩拉会进行两次短暂的激光放射。此时看准时机跳起来闪避激光，顺便抓住导弹回掷就能对奥佩拉造成伤害。而古伦出现时，会从高台上跳下来进行攻击，奥佩拉则会配合古伦进行一次长时间的激光扫射。此时要看准激光移动过来的时机进行左右跳跃回避，然后在躲过古伦的斩击后将其掀翻并以三连投对奥佩拉造成大伤害。本战虽然免不了一定的体力损伤，但总体来说应该不难。

最终话 一切的终结

[illegible]



[illegible]



探索 拉雷斯（ラ-レス）

[illegible] 然后进入右边的通道，穿过接下来的 [illegible] 战，击倒BOSS前进来到核心，发生剧情。

宝物所在地	内容
口内	P水晶1pt
バイオチューブ	P水晶2pt
中枢部前	300リゲ、

BOSS战 [illegible]

虽然雷德的姿态变化了，但基本操作方式仍然与平时无异。将BOSS放出能量球投掷回去就能对其造成伤害，但是要注意能量球落地极短时间内就会消散爆炸，因此最好算准落点在其落地前就捕获。BOSS两旁的小头会不断发射激光，威力极高，推荐先将其击破（抓住能量球来到小头附近，目标转换后就能对其投掷了）。BOSS的攻击力偏高，推荐给雷德装上加防御力的零件，作战时以自身安全为主，不要勉强进攻。

第2部 1话

黑与白的轮舞

[illegible]

[illegible]

探索 [illegible]

[illegible]是检查上下两辆列车。下面的列车先来到5号车厢与达姆德对话，接着去3号车厢把下层柜子里的修[illegible]辆的铁门，前往1号车厢与司机对话得到钥匙。打[illegible]后，走出列车就会发生剧情，展开BOSS战。

ターミナル东口	300リゲ、P水晶2pt
きらめき公园	P水晶1pt
ファッション通り	音符100pt
摩天楼	P水晶1pt
コントロール室（最下层）	P水晶2pt
机关ブロック（最下层）	P水晶2pt
检查场	P水晶1pt
货物列车2号车	100リゲ、100リゲ
货物列车3号车	200リゲ
货物列车4号车	P水晶1pt
货物列车5号车	音符100pt、P水晶2pt
なぞの列车1号车	音符100pt

BOSS战 [illegible]

将布兰克的白色能量弹抓住丢回去就行了。打掉1/3的HP后发生剧情强制败北。

第2部 2话

破碎的时间

[illegible]

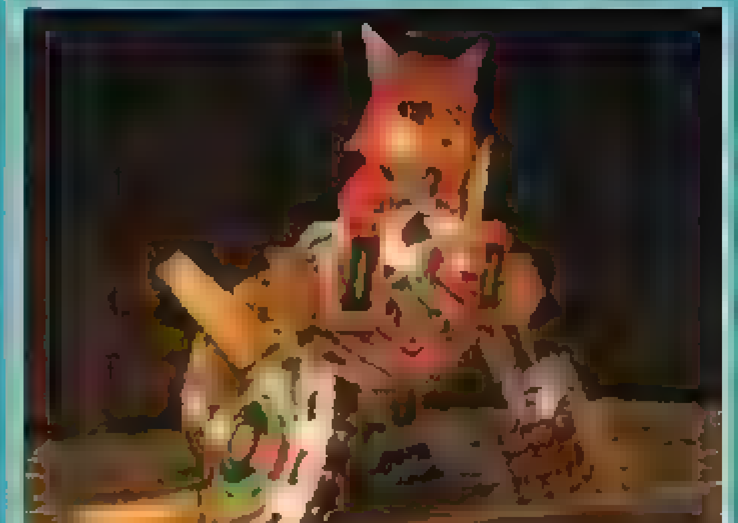
探索 黄金罗亚号～闭ざされた记忆

可以自由行动后先回收船上的宝箱。接着与梅尔贝尤对话，接受任务[illegible]（不要让虫子靠近艾尔，注意把虫子扔到艾尔周围也会失败），接着接受任务[illegible]（内容是与涅罗和布兰克的战斗，[illegible]）[illegible]（内容是连续3场战斗，最后与贝鲁加交手，注意他会回复两次体力），最后接受任务[illegible]（雷德将会进入自己[illegible]一步的距离），剧情之后前往巴赛特。

宝物所在地	内容
ロビー	P水晶1pt
パーツ管理室	音符100pt
闭ざされた记忆1	P水晶1pt
闭ざされた记忆2	P水晶2pt

第2部

像母子一样



BOSS战

本战首先要跟几个谢伊德交战来熟悉达哈卡Mk2的性能。达哈卡Mk2在空中与地上投掷时，按住方向键可以使出特殊投技，威力加大且破绽变小。另外在体力槽上方会多出一条异变槽，通过击倒敌人可以增加，当槽蓄满时，同时按下L+R可以发动异变。异变形态下按住A键蓄力，之后放开可以发射光球。

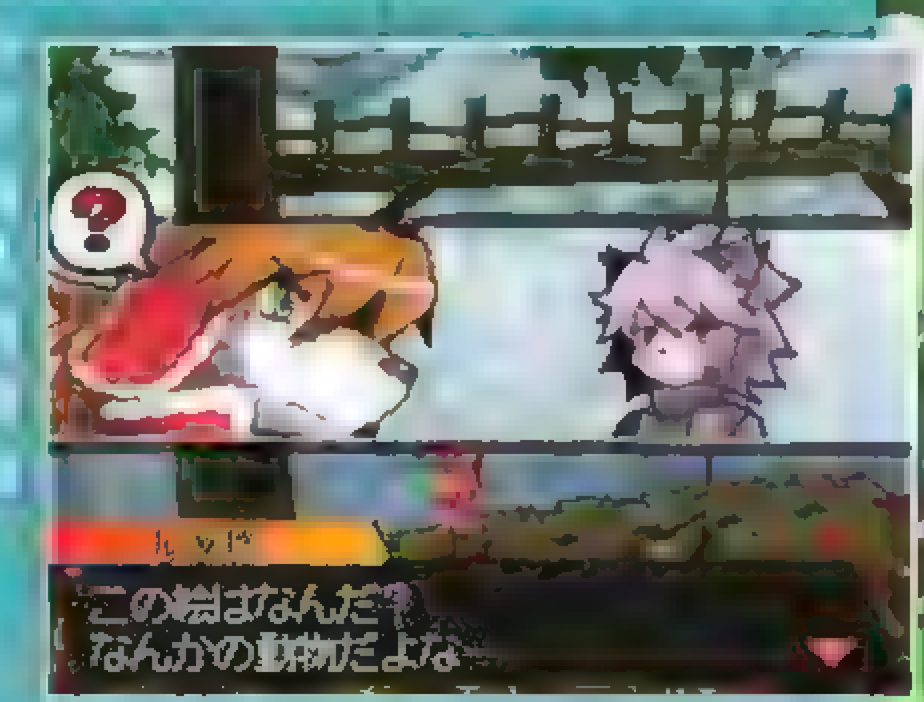
涅罗的机器会发射紫色的光箭来攻击雷德，避开后可以将插在地上的光箭丢回去攻击。直接以异变形态的光球进行攻击也可以。

探索

宝物所在地	内容
古废船场景1	100リゲ、P水晶2pt
古废船场景2	P水晶1pt、音符100pt
古废船场景3	P水晶2pt、300リゲ
古废船场景4	10リゲ、100リゲ、P水晶3pt、P水晶2pt
古废船场景5	P水晶1pt、P水晶2pt、100リゲ

第2部 4话

目标是艾斯



人对话，就可以进入北方的风向かいの桥。避开

最深处无心の场与男性对话，即可完成任务。

行BOSS战，剧情之后前往比兹拉

宝物所在地	内容
宿屋	音符100pt
ご神体前	P水晶2pt
修行场前	音符100pt
巨像	音符100pt
修行场西	P水晶2pt、音符100pt、300リゲ
风よみの桥1	P水晶2pt、音符100pt
风よみの桥2	P水晶1pt、P水晶1pt
修行场东	P水晶2pt
修行场北	音符100pt、P水晶1pt
无心の场	P水晶5pt
遗迹	音符100pt、P水晶1pt
遗迹入り口	P水晶2pt
一のかべ	P水晶1pt

BOSS战

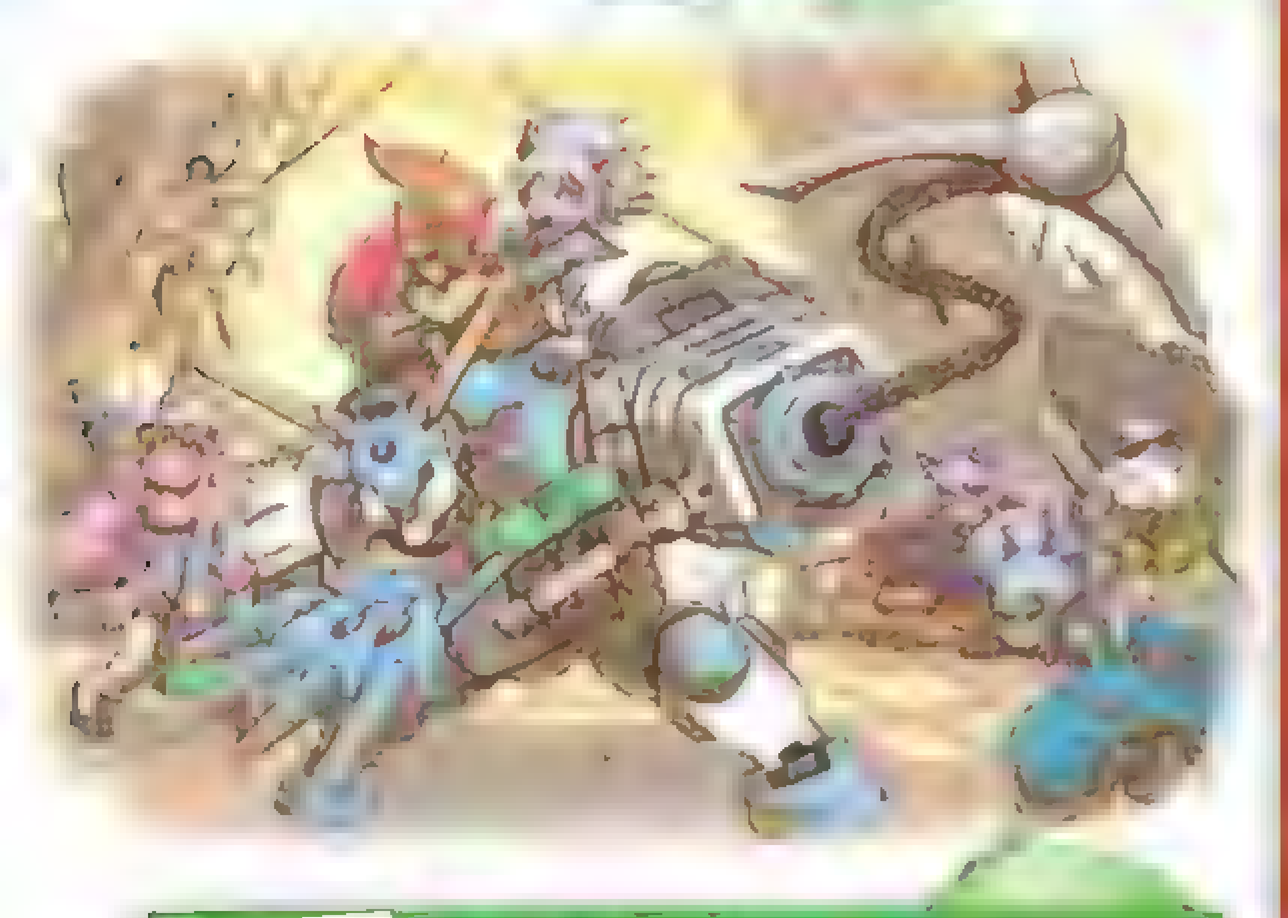
躲开守护兽丢下来的蛋，举起来丢回去就能造成伤害。蛋掉落一段时间后有的会爆炸，有的会孵化成小鸟，小鸟也可以抓起来用于投掷。守护兽本体的攻击方式分为撞击和龙卷风，前者容易回避，后者会将雷德往风的中央吸引过去，注意保持远距离闪避。

第2部 5话

朋友

探索

宝物所在地	内容
道具置き场	P水晶1pt
洞くつ5	P水晶2pt、P水晶1pt
村长の家	音符100pt
洞くつ7	P水晶1pt
洞くつ8	P水晶2pt



BOSS战

在岸边各个角度出现，然后发射鳞片攻击雷德。抓住鳞片投回去就行了。注意BOSS发射大型鳞片的时候，抓起来不要马上投掷，需要等到BOSS再次出现时才能命中。

第2部 6话

来自艾斯的使者

最新的空间歪曲反应出现在西里哈姆。与

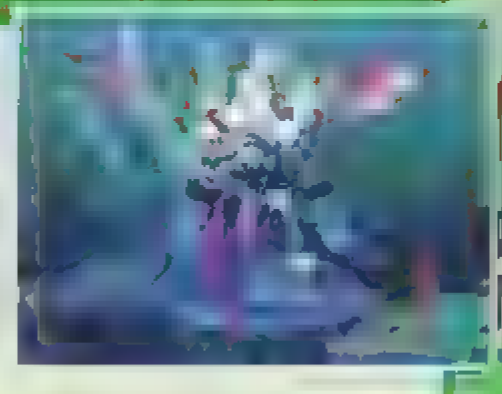
的问题，立刻得到最后的「阿梅诺菲」零件，免去了一场战斗。但正当雷德准备离去之时，布兰克忽然出现，两人交战一

艾斯的途径，眼见已经无法阻止雷德，布兰克忿忿离去。现在终于要向艾斯进发了

探索

宝物所在地	内容
港通り	P水晶2pt
民家	音符100pt
いけす入り口	P水晶2pt
地下2阶いけす	P水晶2pt
渔场	P水晶2pt、P水晶2pt、P水晶1pt、P水晶1pt

BOSS战



基本方针与对涅罗战相同，不过飞行道具的速度变快了许多，需要注意。血量偏少的时候会发动连续的撞击，直线的还好说不过有时候会在途中突然转变方向，比较难以应付。

第2部 7话

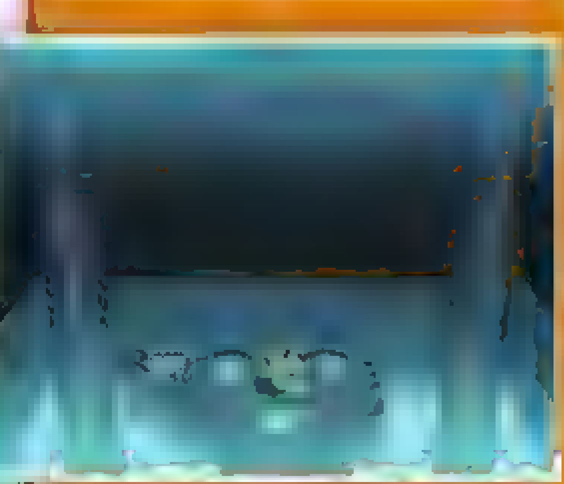
星之守护者

[illegible]

[illegible]

探索 艾斯（アース）

[illegible]之后会进入升降机区域。



来到中层，存档后[illegible]区域，先作成右边的道路，拿到最里面的ロードキー后再向左边进发，向上进入[illegible]ミナ区域则发生剧情。接着回到升降机处，前往最上层。进入中央的房[illegible]室，分别调查两个终端。剧情后前往法拉奥。

宝物所在地	内容
ヌシのそば	P水晶1pt
エントランス	音符150pt、P水晶1pt
ホログラム室	P水晶1pt、P水晶1pt
エレベーター下层	P水晶1pt
エレベーター中层	P水晶2pt
中央ライブラリー	P水晶2pt、P水晶2pt
情报端末室A	音符150pt
情报端末室B	音符150pt

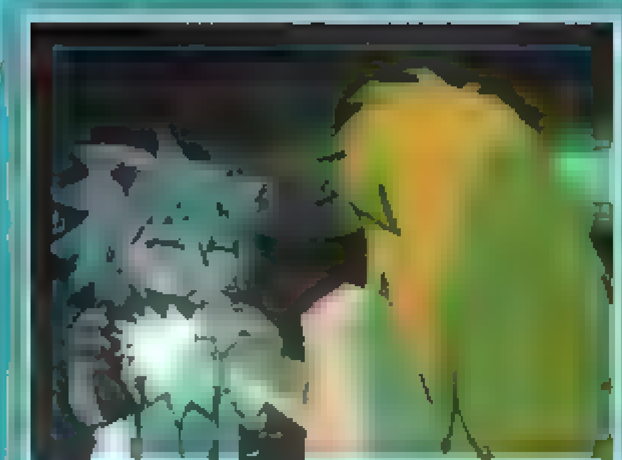
BOSS战 VS 谢伊儡首领

当BOSS周身有能量球围绕时，能够强行将其掀翻，接着只要一直不停重复这一步骤就能轻松地击倒它。让它蓄力完成之后，会放出5个能量球，先回避之后，举起来投掷回去也能造成伤害。

第2部 8话

呼唤獠牙之声

[illegible]



[illegible]

探索 [illegible]

在任务屋接受主线任务「[illegible]」[illegible]

[illegible]

BOSS战 剧情后前往雷姆雷斯 [illegible]

宝物所在地	内容
ターミナル西口场景1	P水晶1pt
货物列车3号车	300リゲ
货物列车4号车	P水晶2pt
电车	P水晶1pt
业务用ターミナル	P水晶2pt
客室	P水晶2pt
业务用连络路	P水晶1pt
积み下ろし场1	P水晶2pt
积み下ろし场前	P水晶2pt

BOSS战 VS [illegible]

涅罗和布兰克的机体合体后的产物。此战要利用列车上的炮台进行攻击，没有子弹就去旁边搬运弹夹补给。炮台的攻击力很高，而且不只可以攻击BOSS本体，也可以迎击BOSS放出的导弹。

第2部 9话

龙神们的沉默

[illegible]

[illegible]

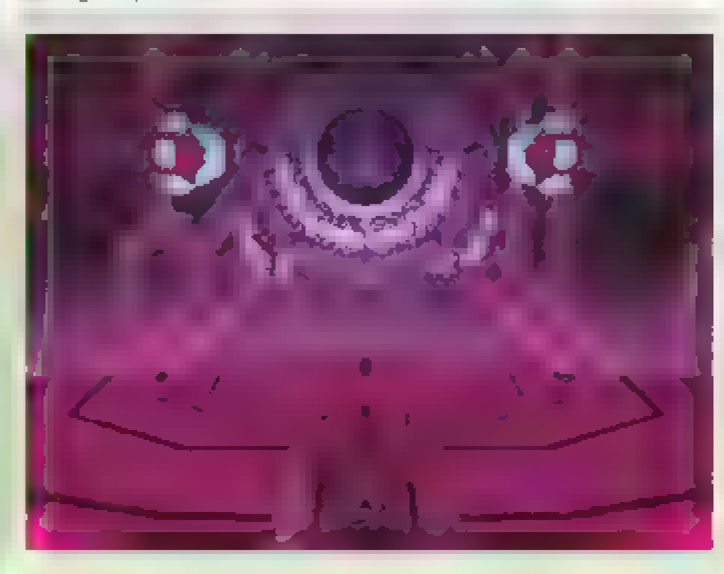
探索 雷姆雷斯 [illegible]

[illegible]的肉块用电击棒破坏，中途出现的酸[illegible]会时涨时退，待其退去的时候就可以前进，进入最深[illegible]

宝物所在地	内容
酸の池场景1	200リゲ、P水晶2pt
酸の池场景3	300リゲ、P水晶2pt

BOSS战 VS 核心防卫系统

首先要击破周边的五个小核心。核心蓄力为白光时，会发射出直线的能量球；蓄力为红色时，会发射左右大幅度摆动的能量球；蓄力为金色时，会发射出激光。主要攻击方式就是抓住能量球并投掷。

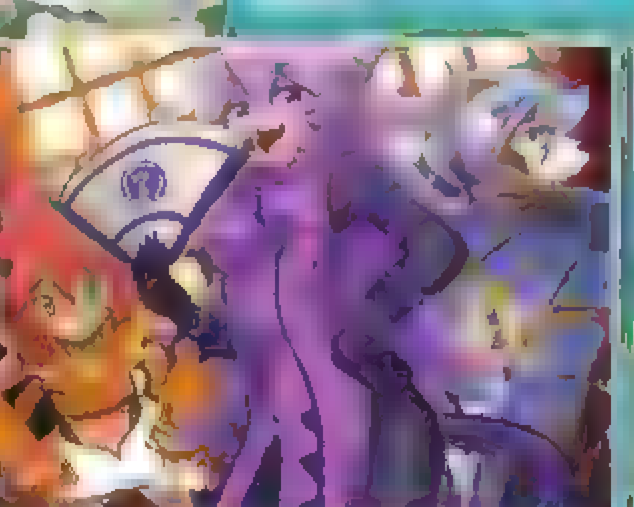


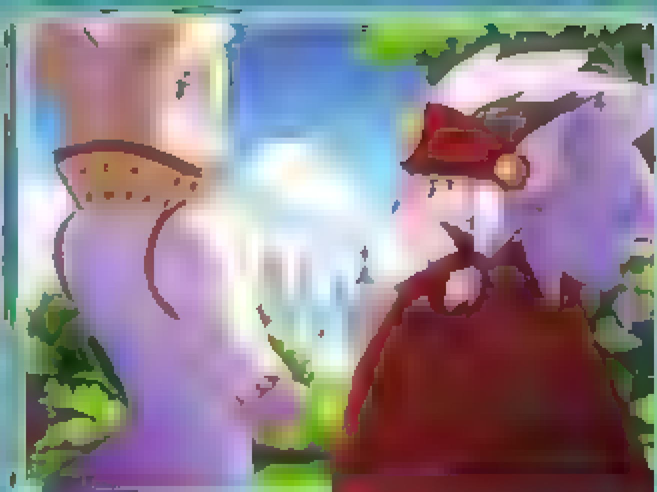
击破小核心后即将面对真正的核心。核心将会放出谢伊德来攻击雷德。要么抓住谢伊德投掷，要么就抓住放出的能量弹投掷。地面时不时会出现BOSS制造的重力场，陷入后移动速度会下降，要尽快以冲刺脱离。

第2部 最终话

胜利者将笑到最后

[illegible]





P.s.勋章的诅咒——致使契约者一族不老不死的力量，在操控龙神的时候用得一干二净，也就是说，艾尔终于能跟正常人生活在同样的时间中了。现在她正和雷德一起搭档从事猎人的工作，两个人看起来都很开心呢。

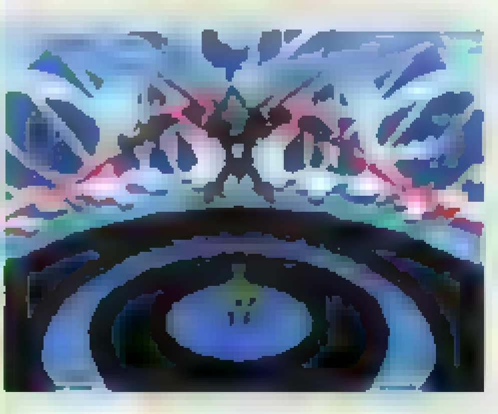
探索 [illegible]

[illegible]剧情之后进入BOSS战。战后进入大结局。

BOSS战 [illegible]

第一阶段是在射击模式下击碎其外壳。BOSS会放出能量球来攻击，注意回避，连射就能瞬杀。

第二阶段将以达哈卡Mk2形态进行通常战斗。BOSS会召唤陨石进行攻击，小心回避后将残留在地上的陨石投掷回去就能造成伤害。另外还会使用直线的火焰攻击和追尾的爆炸攻击，这些只要看清楚地面的预兆进行回避就没什么问题。



当BOSS血量减到一定程度后，会出现剧情对话。接着BOSS会开始在场地上移动，攻击方式也会发生变化。当BOSS以冲刺接近雷德时，注意跳起来回避他的物理攻击。远离雷德时，蓄力时看不出征兆就说明他会使用追尾的爆炸攻击，很容易闪避；而他蓄力时如果双手闪过一瞬的金光，在场地中央就会出现一个极小的能量球，差不多1秒半后就会引发全屏爆炸。破解这招的方法是抢在能量球爆炸前将其投向BOSS，BOSS就会倒下，此时就可以投掷BOSS造成伤害了。

动作要素非常爽快，仅仅是投掷这一动作竟然可以玩出这么多花样实在令人叹为观止。不过战斗部分比较简单，只要一个劲强化攻击力就有势如破竹无坚不摧的感觉，始终有点不过瘾。剧情部分……嗯，第1部还能说得上是王道经典，第2部就稍稍有那么点中二了。不过总的来说这是一部值得推荐的优秀作品。所有NDS玩家都不该错过。

口袋妖怪的成功之匙

文 koflover 编 乌冬 美编 Juxi

《口袋妖怪》是如今业界最具号召力的游戏品牌之一，系列正统作品个个销量惊人。据统计，在掌机平台发售的各代《口袋妖怪》正统作品，日本地区销量总计接近5千万套，而全球销量则突破了1亿3千万套大关，这还不考虑那些庞大的盗版和模拟器玩家群体。以近期发售的新作《口袋妖怪黑·白》为例，游戏还未发售，预约数量就已经突破了百万大关，迄今为止，《口袋妖怪 黑·白》的日本地区销量已经超过4百万套，并以每周十几万销量的速度稳步增长，最终它能创造什么样的销量奇迹呢？让我们拭目以待。

稍有资历的玩家一定对任天堂和《口袋妖怪》的历史都不陌生。《口袋妖怪》也许是任天堂冥冥之中的救世主，它不但挽救了日落西山的GB主机，也拯救了内忧外困的任天堂，为任天堂日后重返游戏业界霸主地位立下了汗马功劳。《口袋妖怪》作为第二方软件，却超越了《塞尔达传说》、《银河战士》等任天堂自社的老牌游戏，成为仅次于《马里奥》的游戏品牌。任天堂从《口袋妖怪》的巨大成功中也吸取了宝贵的经验，制定了以掌机为核心的发展策略，从而才有了日后的"掌机之王"GBA，也促成了NDS和PSP的诞生。回顾整个电子游戏的发展历史，《口袋妖怪》也在史册中书写下重重一笔，为日后游戏业界的发展带来了深远的影响。

《口袋妖怪》的成功绝非偶然，也不在旦夕之功。初代作品《口袋妖怪 红·绿》起初并没有受到玩家的广泛关注，首批出货不足12万套，日本知名游戏杂志《Fami通》也仅仅给予29分的评价，换成其他游戏的话，很有可能就此停步。不过《口袋妖怪》最终还是取得了巨大成功，它的成功秘诀也令无数业界人士和玩家感到好奇，为了寻找《口袋》的成功之匙，我们还是从山内溥的"游戏四要素"谈起吧。

1997年秋，任天堂在千叶幕张举办了Nintendo Space World游戏展览会，社长山内溥在开幕演讲中以《口袋妖怪 红·绿》为例，提出了"收集、育成、追加、交换"的游戏四要素。"游戏四要素"不但准确的诠释出"《口袋妖怪》系列"的精髓所在，也融入了任天堂开发游戏的核心理念。它不仅被玩家所津津乐道，也对日后的游戏开发产生了深远的影响，在近年来的游戏大作中，我们都不难发现"游戏四要素"的影子，相信它日后也会和《口袋妖怪》一样被永久载入史册。

收集——口袋之中的妖怪

收集是"《口袋妖怪》系列"的重要卖点之一，也是如今游戏不可或缺的要素，简简单单的"收集"二字，就能抓住很多玩家的心。收集是人们与生俱来的一种天性，任何人或多或少都有一些所谓的"收集癖"。比如说小时候去河边收集鹅卵石，还有收集玻璃球、卡片贴画和瓶盖，长大一些后会对邮票、古币、标本一类的东西感兴趣，待到成家立业后有一定经济基础时，收集的对象可能就会变成古玩字画之类的艺术品，而这时候的行为就不再是普通的"收集"，而是上升到所谓"收藏"的高度了（笑）。仅仅拿喜欢《口袋妖怪》的口袋玩家来说，就有不少人有"收集"正版游戏的癖好吧？至于各种琳琅满目的口袋周边，更是值得引以为豪的"收藏品"。收集对人们有不可抗拒的吸引力，打开橱窗欣

◀相信不少玩家小时候都或多或少收集过玩具。

赏自己的收藏品时，仿佛置身于自己的私人博物馆，感觉一定是无比美妙。

《口袋妖怪》也许正是利用了人们的这种心理，大打收集牌，给玩家带来一种简单而又耐玩的游戏方式，获得了广泛好评。虽然“收集”的概念并非是它首创，在早期一些ACT和RPG游戏中也能见到，但最先把“收集”作为主要内容的游戏非《口袋妖怪》莫属。《口袋妖怪》虽然标定义为RPG，但是它剧情简单、画面粗糙，也没有当时来说时髦的转职系统，就连遇敌也是老掉牙的“踩雷式”，这种种表现似乎都与RPG的发展趋势背道而驰。不过，《口袋妖怪》却在收集要素方面下了大功夫，可收集的内容极其丰富，收集过程也毫不单调，就连《DQ》和《FF》这样的RPG代表作也甘拜下风。如今，收集要素已经成为各类游戏，尤其是RPG游戏中重要的组成部分，效仿《口袋妖怪》模式的游戏更是不计其数，但大多数游戏都只是邯郸学步，未得其精要，不但没有分得一杯羹，反倒更巩固了《口袋妖怪》的精品地位。

■你的搭档是哪只？

《口袋妖怪》的收集要素究竟有何高明之处？笔者拙见，这可以归纳为三个方面：一、丰富多彩的收集内容；二、有趣多变的收集过程；三、收集与其他要素的有机结合。从GB时代的《口袋妖怪 红·绿·黄·蓝》开始，这种独树一帜的“收集”模式就已经确定下来，并一直保留至今。在最新作《口袋妖怪 黑·白》中，尽管画面水平有大幅度提升，剧情成份也大大加强，但核心的收集模式却依然没有任何改变。从主角的三选一，

■到第四代为止的精灵全家福。

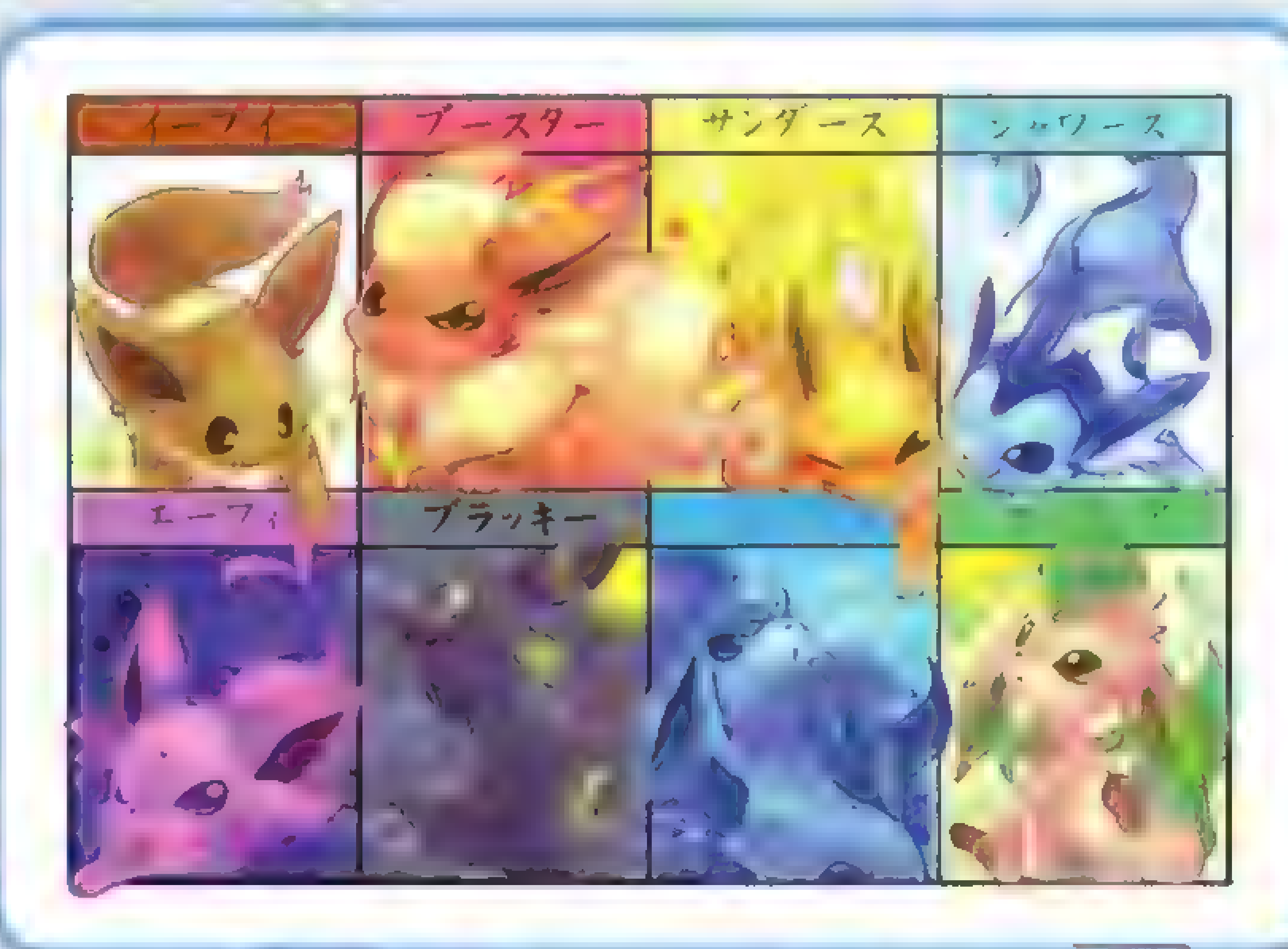
到沿途捕捉野生PM和神兽，再到挑战各大道馆馆主和四天王，最后是收集全部PM完成图鉴，每一作《口袋妖怪》似乎都是由一个模子里刻出来的。但这一切正是《口袋妖怪》的优秀传统，没有了这些，《口袋妖怪》恐怕也就不再是那块金字招牌；而《口袋妖怪》能坚持一套规则十四年不动摇，也正好说明了这套规则的高明之处。

首先，《口袋妖怪》拥有极其庞大的PM阵容，从GB时代的151和251，到GBA时代的386，然后是NDS时代的493和694，每一代游戏中的新PM数量都有上百只之多。而且，这些PM的形态和特点各异，没有丝毫的雷同感，再加上细致的能力设定、战术体系以及动画的推波助澜，每只PM都给人留下了很深刻的印象。皮卡丘、圆企鹅的可爱，暴鲤龙、血翼飞龙的剽悍，耿鬼、玛狃拉的诡诈，超梦、阿尔修斯的霸气，仿佛都从游戏中跃然而出，玩家即使只看到游戏中一张张静态图片，也会自然而然联想起一张张鲜活的面孔。为这么多种PM逐个进行细致入微的设计，是一件非常艰巨的工程，尤其是在主机性能和游戏容量都受到极大限制的GB平台，如此浩大的工程更是难以想象。但有付出必然就有回报，设计者只有花费心血去充实一只PM的内涵，玩家才会在游戏中耗费更多的时间去收集它们，如果敷衍了事的话，又怎么能激起玩家的收集热情呢？

其次，《口袋妖怪》的收集过程也经过了合理的设置调整，虽然收集PM、完成全图鉴是个大工程，但却没有让人感到枯燥乏味，反倒时时刻刻都有新鲜和成就感。收集PM的途径之一就是遇敌捕捉，在有限的地图场景内，各类PM分别都栖息在草丛、山洞、沙漠、河流和海洋中，玩家收集PM的过程本身也是一种探索，每来到一片新区域中就会发现不同的新PM，甚至在某些不起眼的“犄角旮旯”里还藏着一些从未见过的稀有PM。某些PM还需要通过撞树、香气、钓鱼、碎石等特殊手段才能遇到，仿佛让人回到了捕虫捉蝌蚪的童年时光。而实力超群的神兽也绝不会轻易以真面目示人，且捕捉率极低，玩家只有费尽周折才能获得与其交手的资格，再经过漫长的拉锯战最终将其捕获时，那种喜悦的心情真的是难以用语言来形容。如今玩家可以轻松通过各种渠道来获得游戏攻略，PM的收集方式也不再具有神秘感，对照攻略收集PM似乎有些例行公事的感觉，使得游戏乐趣大打折扣，这不得不说是件很遗憾的事。

最后，《口袋妖怪》巧妙地把收集和其他要素结合在一起，使玩家感觉不到机械式的单调重复感，这和许多“为收集而收集”的游戏相比显得更加技高一筹。比如说许多PM的进化形态或未进化形态，不能直接遇敌捕捉，而是要通过升级、孵蛋、通信交换等方式来入手，这就需要玩家在“育成”、“交换”等要素方面付出努力。收集来的各种PM也并非是花瓶摆设，而是可以根据自己的战术需要进行配招和组队，从而组成一支完整的队伍与其他玩家一较高低。要组队对战，就需要事先收集一定种类的PM作为储备军；收集的PM种类越多，储备力量也就越雄厚。最终，玩家会在完成全图鉴的同时，也对各个PM的战术特点拥有了充分的理解，真正成为了“口袋妖怪大师”，尽情享受《口袋妖怪》的乐趣所在。

▼伊布是最能体现进化精髓的PM。



育成——十年树木，百年树人

育成要素与RPG是密不可分的。作为以“角色扮演”为根本原则的RPG，强调情节发展的同时，也离不开人物的塑造与成长，这也就是所谓的“育成”。“育成”的概念涉及面相当广泛，获得经验值升级、学习技能、装备武器、转换职业、组建队伍等等，都属于“育成”的概念。不仅是RPG，就连一些ACT、STG和FTG，也赶时髦加入了育成要素，使得游戏更加自由和耐玩。如今，完全脱离育成要素的游戏已经寥寥无几，主要就是一些街机FTG和PUZ了。

除了以上提到的那些内容以外，育成要素还包括宠物喂养。提起宠物喂养，很多玩家都会首先想到《任天狗》，但把时光回溯到14年前，在初代《口袋妖怪》尚未诞生前，宠物喂养游戏的代表是Bandai出品的“电子宠物蛋（たまごっち）”。严格来说，电子宠物蛋只能算是一款电子玩具，并不属于电子游戏的范畴，后来才被改编成为电子游戏出现在任天堂的主机上。电子宠物蛋只有鸡蛋般大小，中央的液晶屏幕显示有玩家正在喂养的电子宠物。电子宠物的喂食、清洁、训练、医疗等一系列工作都需要玩家来完成，如果玩家忘记喂养工作的话，电子宠物蛋还会发出声音提示，就仿佛宠物呼唤主人一般，如果没有按时喂养，宠物就会生病甚至死亡。另外电子宠物蛋还支持不同玩家之间的红外线通信，不同性别的电子宠物还可以交配生出下一代。电子宠物蛋在当时曾取得了巨大的成功，时至今日依然也有一定的影响力，每每看到电脑桌面右下角那只“扣扣”宠物时，就禁不住想起那个小玩意。

▲现在的电子宠物蛋都已进化成彩屏。

尽管电子宠物蛋曾风靡一时，但毕竟受硬件条件所限，宠物品种单一、游戏过程单调的缺点很明显，另外，电子宠物的定时催促声往往会影响到人们的学习和工作，难免让人感到厌烦。在这种情况下，游戏内容更丰富、画面表现更出色、育成要素更加人性化的《口袋妖怪》推出后，一下子就吸引了人们的注意力，电子宠物蛋只得退居二线，为《口袋妖怪》做嫁衣。时至今日，电子宠物蛋渐渐淡出人们的视线，而借它东风的《口袋妖怪》却几乎家喻户晓，也许Bandai也为此后悔不已吧。

《口袋妖怪》取代电子宠物蛋当然不是偶然，毕竟两者完全不在一个档次。《口袋妖怪》固然有“宠物喂养”的成份在内，但删掉了喂食、清洁、医疗等一系列琐事，而是把重心放在了训练方面，PM通过不断战斗获得经验值升级，从而不断长大（进化）。在训练方面，《口袋妖怪》吸收了传统RPG游戏的育成概念，不但为PM设定出各自的属性和能力，并且详细规划出每个PM的可学习技能。与一般RPG不同的是，PM只能同时保留4个技能，玩家必须根据自己的需要进行取舍，从而出现了“配招”的概念。表面看来限制技能数量会影响到PM的实力发挥，但实际上通过

"配招"，玩家已经进行了一次"育成"过程，并且可以自由决定PM的育成结果。

■即使是很弱小的PM，也可通过精心育成变得独当一面。

"配招"是《口袋妖怪》育成要素的重要一环，使《口袋妖怪》由单纯的收集育成游戏，向着策略竞技游戏的方向转变。除了配招外，玩家还需要"分配"的项目有性格、特性、努力值、道具以及队伍6人名单等等，不过这些并不能直接进行分配，而是要在育成过程中不断获取。性格和特性都是PM与生俱来的，无法通过后天训练进行改变。这就要求玩家在育成之前需要进行选种工作，通过捕捉野生PM或者是生蛋孵化，选出自己需要的性格和特性，并且在力所能及的条件下尽量得到高个体值的样本。另外，通过生蛋还可以使孵出的下一代PM得到某些遗传技能，大大丰富了配招的选择。尽管《口袋妖怪》没有喂食、清洁一类的琐事，但生蛋遗传、筛选品种的过程，是不是能给人带来另一种"培育宠物"的感受呢？

努力值需要通过战斗胜利来获取，但和经验值不同的是，努力值关系到能力的额外加成，所以就需要选择合适的目标进行战斗来获得自己需要的努力值，另外还可以通过喂食药品、果实等方式来对努力值进行调整。而道具就好比一般RPG中的武器装备，不过考虑到PM的原型以动植物为主，让它们使用武器和穿戴铠甲似乎也有些不合适，所以游戏中的道具设定都是一些小玩意，就像是宠物的装饰那样。获取努力值就好比为宠物选择食物和进行专项训练，而配备道具则像是为宠物装饰打扮，尽管这么联系似乎有些牵强，但比起单纯的战斗升级，这种方式确实能给玩家带来一种实实在在的育成体验。

■育成是否尽心会直接反映在对战中。

迄今《口袋妖怪》拥有649只PM（其中一些PM还包含多个形态），要从中选出6人大名单，已经有足够的变化；每只PM都要去处理配招、性格、特性、努力值和道具方面的育成工作，又很难与他人重复。如此一来，《口袋妖怪》在育成方面就有变化无穷的排列组合，大大满足了玩家个性化的需求，也给予玩家足够的策略研究和发挥的空间。另外，和《游戏王》、万智牌的卡组构成不同的是，《口袋妖怪》的队伍构成是通过育成来实现的，虽然和组卡比起来要耗费更多的精力，但那份亲切和成就感是组卡时所无法比拟的。

◀假想PM装备道具的样子……

追加——林林总总的增值手段

“追加”要素指的是在原有的游戏中附加新增的内容，既能更新游戏内容，又能稳固玩家用户群体，对玩家和厂家都有好处。如今许多游戏的追加要素都以DLC下载的方式来实现，比如FTG里角色的服装、FPS的新地图或MUG的新歌曲等等，而《口袋妖怪》的追加要素主要以所谓的“幻神兽”为主。每代作品中都必然有一些在游戏中无法获得的特殊PM，只能通过官方派送入手，简单的如通过Wi-Fi下载，困难的则要到通过观看剧场版电影或购买《口袋》周边才能得到，对于国内玩家来说，这些幻神兽实在是可遇而不可求，只能通过修改手段来满足自己的收集癖了。

◀阿尔修斯一度是很难入手的精灵。

幻神兽的概念来自于著名的PM“梦幻”，它由程序员森本茂树（在《口袋妖怪黑·白》中他也以训练师的身分客串登场）设计，但由于当时游戏卡带容量已经完全塞满，在方案中被排除。不过森本茂树舍不得自己的劳动成果，他利用清除掉Debug程序所节省出的300字节的空间，偷偷的把梦幻放进游戏中，就连总监督石原恒和也并不知情。也许300字节的空间实在太有限，所以梦幻的各项种族值都为100，并且能学会全部技巧机

器。梦幻在某些特殊情况下会出现在游戏中，这原本属于游戏Bug，但玩家却对这只从未公开的PM产生了极大的兴趣，“梦幻”的存在就像神话一般在玩家中流传开来，成为所有《口袋》玩家都垂涎不已的传说。任天堂得知此事后，迅速举办了梦幻的赠送活动，不仅引起了玩家的极大关注，也大大刺激了游戏本身的销量。从此以后，每作《口袋妖怪》中必定会有类似于梦幻的幻神兽，赠送幻神兽也成为了一个传统。

除了游戏本身内容的追加要素外，任天堂在漫画、动画、卡片等周边领域也投入了大量的人力物力，许多没有玩过《口袋妖怪》的玩家，甚至从未接触过游戏的人，通过这些渠道也慢慢了解了《口袋妖怪》的存在，最终加入了《口袋》玩家的行列。在任天堂不遗余力的全方位宣传包装下，《口袋妖怪》不再仅仅是一款掌机游戏，而升华成了娱乐业的知名品牌，这才是《口袋妖怪》真正意义上的“追加”。

任天堂首先坚持在《周刊少年》上连载漫画，接着又举行读者互动参与活动，奖品是可爱的PM喵喵，又推出了各类精美的PM玩具，使得小学生这一GB玩家的主要群体，逐渐对《口袋妖怪》产生兴趣。在动画方面，田尻智亲自披挂上阵，担当了口袋动画的编剧和策划等一系列制作工作，使得人们有机会在电视上一睹PM憨态可掬的姿态。任天堂不但通过各种媒体途径大肆宣传《口袋》动画，并邀请“JAM Project”的成员松本梨香为小智配音和演唱片头曲，一首“成为口袋妖怪大师”不仅唱红了《口袋》动画，也唱红了松本梨香本人。天王级声优林原惠和三木真一郎在动画中分别为反派武藏和小次郎配音，两人的表现堪称经典，而武藏和小次郎的搞笑戏份也给观众留下了很深刻的印象，火箭队三人组的

■这三个家伙的人气甚至不输于小智。

恶搞台词对口袋玩家来说也是足可倒背如流的经典。除了电视动画外，《口袋妖怪》剧场版也是功不可没，首部剧场版作品《超梦的逆袭》，在北美和日本两地总计获得了180亿日元的票房收入，不仅带来了丰厚的利润，也积累起足够的人气。

除此之外，各类口袋妖怪的周边产品也对《口袋妖怪》的品牌化起到了推波助澜的作用。口袋周边产品包罗万象，大到汽车，小到铅笔橡皮，都少不了口袋妖怪的身影。比如由AULDEY和TOMY等玩具大厂生产的PM手办模型，制作工艺精良的同时还有不错的收藏价值，若能收集齐“全图鉴”，摆在家中的感觉一定很不错；还有各类口袋妖怪限定版主机，本身限定版主机已经相当抢手，再加上口袋妖怪的超高人气，价格自然不菲，对于口袋玩家来说，能拥有限定版主机是一件引以为豪的事情。

■作为游戏特点赠送的模型

交换——玩家之间的互动交流

“交换”是游戏四要素中的最后一项，从字面意思上来讲，它指的应该是玩家之间通信交换各自拥有的PM，但从《口袋妖怪》游戏的实际内容来看，笔者个人认为，交换要素的概念应该引申为玩家之间的互动交流，这也正是任天堂一贯倡导的游戏理念。纵览任天堂的历代主机

■独乐乐不如众乐乐。

推出的游戏，无一不把互动交流当作核心内容，除开《马里奥聚会》、《马里奥赛车》这些传统的多人同乐游戏不说，就连《超级马里奥》、《银河战士》等经典单机游戏，也加入了多人游戏要素。而诞生在掌机平台的《口袋妖怪》，更是互动交流的典范作品之一。

《口袋妖怪》当初诞生于机能严重落后的黑白GB平台，画面表现和游戏容量都受到了很大的限制，但GB主机的便携和通信的独特优势，却是机能优异的家用机所无法代替的。在横井军平的指引下，《口袋妖怪》扬长避短，专心致力于游戏乐趣的开发以及强调玩家的互动交流，没有刻意苛求画面表现。这种"重内容轻画面"的方针不但得到了玩家的认同，也节约了大量开发成本，即使到了GBA平台和NDS平台，在机能并不存在瓶颈的情况下，《口袋妖怪》依然沿袭了这个传统，画面表现不算突出，但游戏内容却越来越丰富，尤其是互动交流部分，在NDS的Wi-Fi机能支持下，玩家的交流范围也从身边的交友圈子一下扩展到了全世界。

《口袋妖怪》的互动交流主要体现在PM交换和通信对战这两大方面。PM交换的概念源自于游戏本身的收集要素，双方玩家在收集的过程中，手头都或多或少有一些多余

▲GTS可以说是《口袋妖怪》交换系统一次飞跃进化。

的PM，双方相互交换正好各取所需，两全其美。起初双方玩家只能通过面联的方式来交换PM，交换范围仅限于自己的朋友圈，而且过程很繁琐。而到了NDS时代，借助便利的Wi-Fi机能，玩家足不出户就可以通过互联网交换到自己需要的PM，比以往要方便得多。为了“满足”玩家的交换需求，《口袋妖怪》推出时也刻意分成了两个平行版本，调整了彼此之间的PM种类和出现率，使得单机无法收集齐全部PM，必须要通过交换。这样不但能刺激玩家的交换欲望，商家也能赚双份钱，也算是“两全其美”。后来这种赤裸裸的骗钱手段也被不少游戏借鉴效仿，不过它们没有《口袋妖怪》这种品牌号召力，大多数双版本发行也不过是东施效颦之举。除了双版本发行外，游戏本身也有一些鼓励交换的设定。比如说某些PM必须通信交换才能进化，交换后得到的PM有1.5倍的经验值加成，与交换后的PM联姻生蛋率高等等，某些独一无二的PM和道具也必须通过交换才能够重复获取。

通信对战也是《口袋妖怪》的一项核心内容。虽然它的平衡性始终存在着很大问题，作为对战竞技游戏的话总让人觉得有些勉强，但它的对战规则却一直都在不断地补充完善，使得对战过程变得更加丰富有趣。《口袋妖怪》作为一款回合制战斗的游戏，蕴含着深刻的博弈机制，玩家在对战过程中不但需要根据场上情况见招拆招，还要大胆预测对方当回合所采取的行动，对对方接下来的行动套路进行一定的思考分析，这与下棋的思路是非常类似的。经常玩对战的《口袋》玩家，自己的思考分析和心理博弈能力能得到很大的锻炼和提高。除此之外，《口袋妖怪》又有极其丰富的构筑要素，玩家需要对PM、技能以及道具进行全方面分析，并做出一个最优化的统筹配置方案，从而使队伍的战斗能力得到最大程度的加强。在确定核心战术思路后，如何规划已有的PM配置，对功能类似的PM或技能如何取舍，都是很值得研究的问题。《口袋妖怪》有如此耐人寻味的策略性，能吸引二三十岁的玩家也就不会让人感到奇怪了。

丰富多彩的战术体系是《口袋妖怪》吸引人的重要环节。在最新作《口袋妖怪 黑·白》中，PM数量多达649只，技能数量为560个，特性分为164种，战斗用携带道具为157种，游戏内容堪称豪华，而其中包含的战术体系更是令人回味无穷。对于研究对战的《口袋》玩家来说，一方面需要不断追寻最强的口袋战术之道，另一方面也希望用自己喜欢的战术风格去打倒对手。不过《口袋妖怪》终究只是一款游戏，玩家之间通信对战，固然是要分出高下，但更重要的是要懂得享受人与人之间的互动交流。《口袋妖怪》的平衡性并不理想，很难保证双方始终都在一个公平的环境下进行对战，但只要能使双方玩家在对战过程中享受到游戏的乐趣，那就已经足够了。

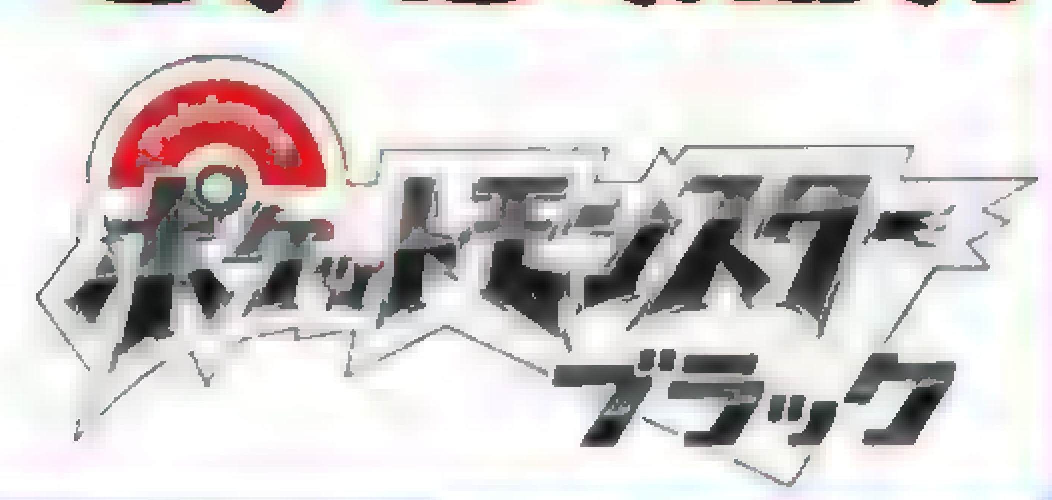
▲《黑·白》把《口袋》对战带入新纪元。

结语

山内溥老爷子总结出的“游戏四要素”，不仅是“《口袋妖怪》系列”的宝贵成功经验，也是任天堂游戏制作理念的结晶，为日后的游戏业界树立了标杆，时至今日，它依然是许多游戏借鉴和参考的金科玉律。不知道在未来的3DS时代，它又会有什么样的表现呢？让我们一起期待3D版《口袋妖怪》的到来吧！

文 马修&百变小智 编 马修 美编 咕噜

《口袋妖怪 黑·白》后续研究



不知不觉，《口袋妖怪 黑·白》已经发售了两个半月，尽管早已通关，但本作的新要素之多，足以让玩家对游戏的新鲜感长久维持，本辑的研究，我们就从二周目切入，给大家带来更多特定事件和新要素的详细讲解。

口袋妖怪 黑·白

Nintendo / Gamefreak	RPG	2010年9月18日	日版

二周目冒险流程

鹿子镇（カノコタウン）

通关后回到家里，《白金》中的国际警察汉萨姆委托主角继续去“七贤者”中剩下6个贤者的下落，并赠送了鱼竿。走出家门在镇子里遇到了博士的父亲，图鉴升级为最新版的全国图鉴，而伊宿大陆的全口袋妖怪收集之旅也正式开始了。

※鱼竿使用方法是：站在水边使用，出现叹号时按A就可以钓起水中的精灵并捕捉了。

乡桥（ビレッジブリッジ）

通关后有两条路可走，一个是从双龙市向右出去顺时针完成地图，一个是从雷文市右边出去逆时针完成地图，以下以顺时针为序。双龙市（ソウリュウシティ）向右边出关卡就来到了11号道路，训练师的精灵等级也全都是75级以上，草丛里则可捉到不少以前版本的精灵。穿过这里后就来到了乡桥（ビレッジブリッジ），战胜左下的甜品店师傅后会让主角在这里打工，然后去听取四个顾客的需求，按顺序报告给甜点师傅就可以了，全送对的话主角会得到道具作为奖励。继续向右穿过12号道路，就是笼目镇。

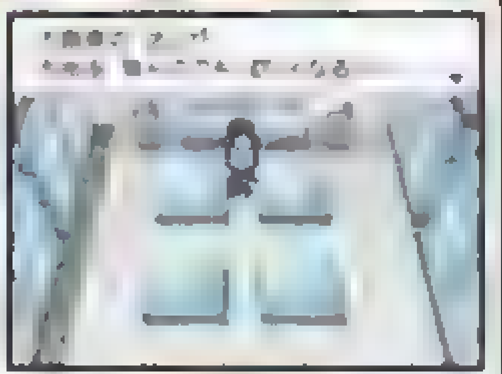
※桥上最右边屋子里的女生会为玩家回复。
※和桥下大叔对话会将背景音乐改为吟唱。
※来到桥右边后，第一间房间的人会要玩家钓上指定的精灵，给他看后会给玩家精灵球。
※桥下出现漩涡时可以遇到乘龙，注意，一定是桥下看不到的地方的漩涡才可以。具体方法是在桥下陆地上跑，听到水泡声后使用喷雾剂，然后使用乘浪在桥下水中游走，遇到漩涡后就会出现乘龙。

笼目镇（カゴメタウン）

笼目镇流传着一个传说：以前这里曾突然出现一个巨大的洞穴，可怕的吃人妖怪会从中而出……虽然现在这个说法基本是用来吓唬小孩子，但到了晚上这里确实人人都不出门。继续向右就来到了13号道路，作为通关后才能来的地点，这里依然有大量的精灵等待主角去捕捉。途中可以从下层来到海边，也可以走上层的草丛。总之最后都会向下来到涟漪镇。

※笼目镇右上穿过洞穴后会来到一个草地，里面野生口袋妖怪等级都很高，是练级的好场所。没抓冰龙丘雷姆的话，到达中央的水潭处就会引发事件，然后就可以去捕捉丘雷姆了
※海滩最后房间里的老爷爷会教给主角精灵终极技能。
※海滩上一个黑衣男每天都会给玩家宝物，记得来拿。
※有个可以砍掉的挡路的树，里面是增强电系技能威力的电气插头（エレキブ　スタ　）。

涟漪镇（サザナミタウン）



来到涟漪镇，和入口边上的女孩子对话可得到6号秘传机能机器潜水，而在她身后的房间内会出现新奥的冠军希罗娜（シロナ），对话后选はい就会开战。

左边的大豪宅是个富豪的别墅。每天能够和里面的家族成员对战一次，随着主角对战次数的增加，家里的成员也会增加。家族的老大还会高价收购主角在海底神殿（下面会介绍）中获得的宝物。游览得差不多了就可以向下来到14号道路了。又是一番战斗，最后来到了新地方。

※涟漪湾的海面上有很多深色的部分，在这里使用潜水就可以到达海底遗迹，主要是打捞石板和宝物，注意有时间限制。
※希罗娜的精灵很强大，而且队伍平均等级约为75，进屋子前一定做好充分准备。战斗后，春季可以每天挑战她一次，夏天则不接受玩家挑战，秋天就不在了，冬季……因为现在游戏发售后只进行到秋季，所以冬季还未知，总之12月的时候大家记得去那屋子里探访下。
※和富豪家成员的战斗是车轮战，当第六个人参战时，如果把他打败，以后就没法挑战这家人了，因此最好故意败给第六个人。
※14号道路攀瀑而上可以到达ほうじょうの社，如果身上同时带着托尔涅罗斯和波尔托罗斯，调查ほうじょうの社的祭祠，就会出现大地之神拉恩德伦斯。

黑之城（ブラックシティ，黑版）白之森（ホワイトフォレスト，白版）

根据游戏版本的不同，来到这里的城镇也不一样。《黑》版来到的是科幻风格的黑之城，主角能够在这里买到很多稀有道具，并每天和NPC战斗。《白》版则是自然气息浓厚的白之森，这里草丛遍地，主角可以在这里捕捉到很多精灵。

※记得每天和黑之城、白之森的NPC对话，长时间冷落他们会回到“里世界”，消失在正常游戏中。

温迪大桥（ワンダーブリッジ）

从黑之城/白之森左下的关卡出去就是15号道路，左边上层是一个研究所“传承工厂”，在这里可以从《钻石·珍珠·白金·心金·灵银》五作中传递前作的口袋妖怪。出了传承工厂继续前进就是温迪大桥。桥上女忍者三人众忽然登场，她们给了主角《钻石·珍珠·白金》的两大主题神兽的强化道具后，便消失了。再一路向左，便回到了雷文市，而二周目的探索也就到此结束了。接下来就是体验自由的口袋生活以及收集全部的口袋妖怪了。

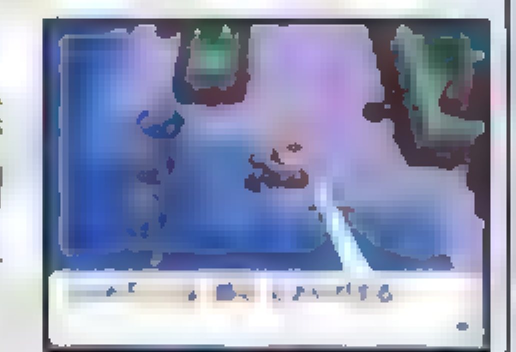
※传承过程需要两台NDS，且往《黑·白》传送的前作游戏必须为正版，前作中有秘传技能、携带道具的精灵无法往《黑·白》里传。
※研究所左边路边的大篷车里有研究员用电鬼换主角的百变怪。
※在乡桥跑出的女孩子此时正带着她的四个眺望鼠在温迪大桥上，和她对话可以玩猜哪个眺望鼠持有道具的小游戏，猜对了有奖品，每天一次。

二周目事件及其他事件

追踪七贤者

下面就是汉萨姆委托的追踪“七贤者”剩下6人的地点了，找到他们后可得到强力的技能机器。当找到一个和汉萨姆对话时，他会告诉主角还有多少贤者主角没有遇到。全部遇到后和他对话，他会告诉主角N的相关情报。

洛托（ロット）



从1号路前进，然后从河上向左游，来到18号路，途中会获得5号秘传技能机攀瀑（たきのぼり）。最后在下方的沙滩可以遇到洛托，会给予主角32号技能机。

伽罗（ジャロ）

来到14号道路，使用5号秘传机能爬上瀑布，最后见到了贤者并得到8号技能机。

维奥（ヴィオ）

一周目剧情中程萌市（ホドモエシティ）的冷藏库是等离子团的据点之一，而主角重新来到老地方，就可以找到贤者维奥，他会给予主角1号技能机。

阿斯拉（アスラ）

三叶市（サンヨウシティ）右边的梦之遗迹，从右边不需要砍树的地方进入地下，可找到又一个据点。战胜大量的敌人后就可见到贤者阿斯拉，他会给予主角75号技能机。

斯姆拉（スムラ）

6号道路的电气石洞窟里面可见到这个贤者，不过和他对话后会进行和等离子团的战斗，对方精灵的等级在60左右。胜利后获得69号技能机器。

绿诗（リョクシ）

前往古代之城，会遇到博士并触发剧情。调查门口的雕像后会发现这是达摩狒狒的另一个形态，然后进入古代之城内部，一路向下和等离子团的人对战。最后会见到贤者绿诗，他会给主角4号技能机器。此外这里还能够捕捉到70级的烈火蛾（ウルガモス）。

海底遗迹

在涟漪镇（サザナミタウン）东北方向的涟漪海湾的深色海域，用6号秘传机能潜水进入海底遗迹后，调查石碑可获得前进路线的提示。不过石碑上的都是古代问题，对应的解读依旧是符号和英文的关系。

需要特别注意的是，主角一定要在一定步数内通过下层，不然就会被水流带到入口。这里就用直观的地图来给主角看一下行进路线，根据数字提示的顺序调查石碑就可。第一层根据主角潜水的地点会随机来到东南西北四个入口之一。

想要成功收集所有海底遗迹的宝物，充分的准备工作是必不可少的。首先是3号秘传技能乘浪、6号秘传技能潜水、2号秘传技能怪力，以及70号技能机器闪光。完成每一层的要求就可以让通往下层的道路出现，拿到宝物就去卖给涟漪镇的富豪吧。

地图标示

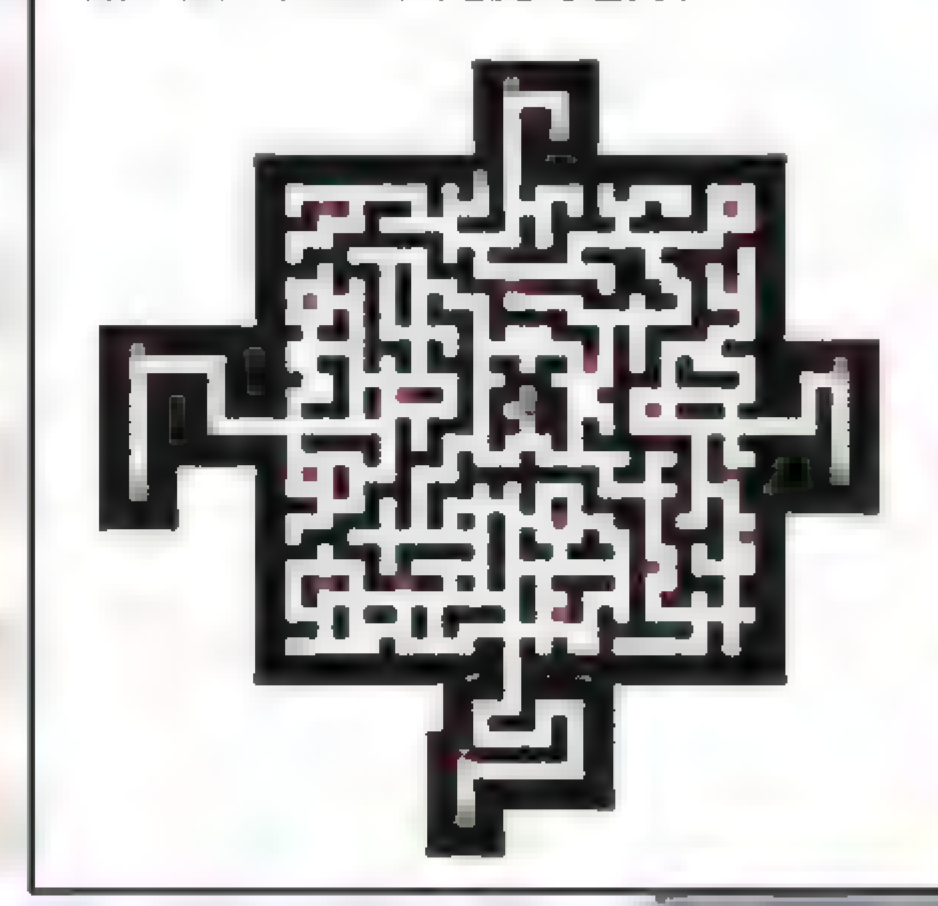
- 红色：石碑
- 绿色：阶梯
- 蓝色：宝物

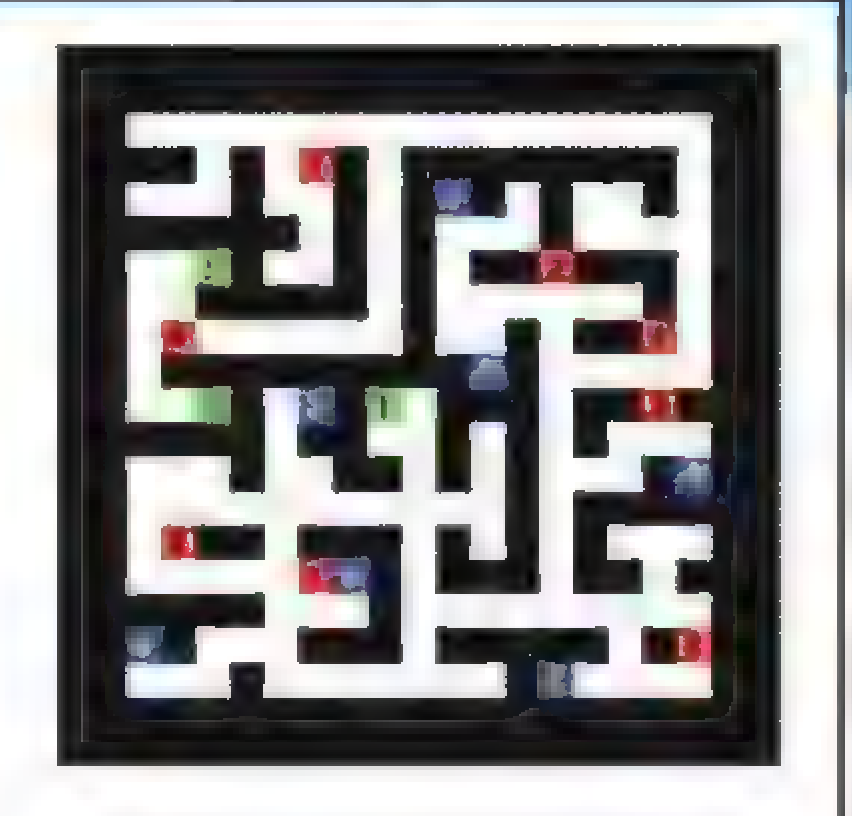
通往下层的方法

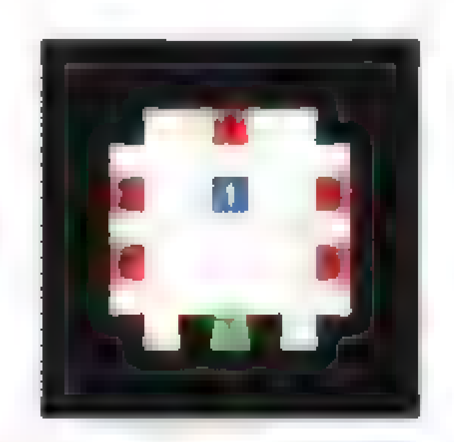
第一层：在189步以内走到第一层中心，调查石碑12两次后楼梯出现。

第二层：在石碑3处使用闪光。

第三层：在石碑3处使用怪力。

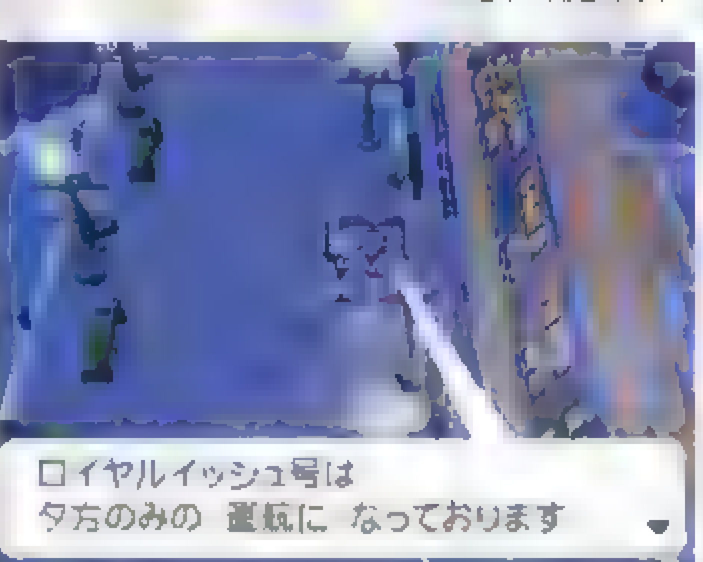






皇家伊宿号（ロイヤルイッシュ号）

在飞云市（ヒウンシティ），每天傍晚在下方的码头就能够乘坐皇家伊宿号，不过要花费1000元。乘上后玩家可以在船靠岸前的这段时间内在船内的15个房间内和总共7名训练师进行战斗。最后会根据玩家打倒的训练师的数量来给予相应的奖励。



人数	奖品
3人	きのみジュース
4人	フエンせんべい
5人	もりのヨウカン
6人	いかりまんじゅう
7人	ふしぎなアメ

进入后NPC会提示玩家左右各有多少人，以及蓝色房间内有多少人等等。大约45秒会鸣响一次汽笛，航行过程中鸣响4次后航行结束。在限定时间内击败更多人的要点就是不要和非训练师和NPC对话来浪费时间。其中必定是训练师的有女仆、短裤、大小姐、和尚。橙色衣服的胖子则必定是NPC，同一个类型的NPC不会出现两次，多打几次就能掌握要点了。

四天王

大家可能会注意到本作中一周目通关后主角并没有像以往作品那样被载入名人殿堂。因为真正的联盟战斗二周目才刚刚开始，再次来到口袋妖怪联盟后，会惊讶地发现四大天王的精灵等级已经提升到了70左右……通关后直接去挑战显然是不现实的。

当主角经历全地图探索的冒险，等级也差不多提升到了75级左右，这时候就是去参加这个强力挑战的时候了。战胜冠军后终于被载入名人殿堂了。另外主角如果在收集神兽的时候不慎将神兽打死，在进入殿堂后还会刷新复归——当然捕捉后就不会再刷新了。

运动场战

雷文市的上方有两个运动场，分别是大型运动场（ビッグスタジアム）和小型球场（リトルコート）。前者举行棒球、足球和橄榄球比赛，后者举办网球和篮球的比赛，初次来到这里发现只有几个训练师可以进行对战。

然而这里随着玩家游戏的进行，可以对战的人数是会不断增加的，同时每天刷新一次。通关后每天玩家在相应的运动场能和6名队员、4名拉拉队员以及其他随机6个训练师对战。而最大的诱惑则是其中有给玩家贵重道具和高经验/高赏金的NPC，每天来一次会有意外收获哦。运动场比赛时间（无法挑战的时间）见下页表格。

场所	比赛	周一	周二	周三	周四	周五	周六	周日	比赛时间（无法对战）
大型运动场	棒球	○	–	–	○	–	–	○	14:01～17 00
	足球	–	○	–	–	○	–	–	14:01～16:00
	橄榄球	–	–	○	–	–	○	–	
和小型球场	网球	○	–	○	–	○	–	○	10:01～11 00
	篮球	–	○	–	○	–	○	–	10:01～12:00

音乐剧场

音乐剧场在雷文市右上的大剧场举行，可以随时去参加，三个柜台的女孩子分别对应的是联机、单人和上妆试装。

进入音乐剧场后先是打扮口袋妖怪，各种饰品很多，总共可以打扮的部位包括头顶、头两侧、眼睛、上身、腰部，此外双手还可以各有一个道具作为应援道具。但注意并非越多越好，而是一定要彼此间主题搭配，比如沙锤对应草裙、吉他对应麦克风、圣诞帽子对应礼物包、黑礼帽对应手杖等。这里要注意，只有站立的口袋妖怪才可以装备应援道具，而应援道具在剧场中又至关重要，因此最好选站立的，然后根据精灵外表打扮合适的装束——不过和精灵在图鉴中的普通模样也有关系，比如本人以前曾给佐罗亚克打扮成一个拿手杖的绅士，但结果却出来了弯腰驼背还拄着拐棍的老态龙钟造型……

进入游戏后，不同的音乐会有不同的主题，而玩家要做的，除了欣赏，更要在合适的时机点击下屏的应援道具吸引观众。除了灯光聚焦在自己身上时，平常使用得时机恰当也会吸引来聚光灯甚至将注意力从别的口袋妖怪那转移到自己这来。音乐结尾的时候如果使用恰当，也会给自己赚不少评价。

音乐剧场结束后会根据观众的评价来排名，从剧场出来后和NPC对话可以得到新的饰品。而通过PGL，还可以下载更多的音乐剧场曲目。

战斗地铁

当剧情发生到雷文市（ライモンシティ）的时候，在城市中央的地铁站就能发生剧情并得到记录自己战斗履历的道具。而同时，玩家也可以进入到里面去参加游戏中以战斗为主的挑战设施——战斗地铁了。战斗地铁类似前作的战斗塔，主要内容就是和各类训练师进行对战，挑战玩家的水平（以及RP）。

战斗规则

1.玩家要根据模式选择3～4只精灵参加战斗，参战的精灵和道具都不能重复。

2.进入战斗的精灵强制50级，不满50级的依旧还是原先的等级。

3.选择要参加的赛制后就开始战斗，每轮要战满7场。

4.之后会让玩家选择，分别为：继续挑战，返回起点，取消。

5.另外某些场次胜利后在车站和清扫员对话可获得ポイントアップ。

6.三个普通模式通过后会出现与其对应的高级模式，胜利后并没有结束，可以一直战斗下去。连胜到一定阶段后可获得道具和BP。

7.普通模式有许多初级形态的精灵，而高级模式中则都是最终形态的精灵了，对玩家的实力也是一种综合考验。

▲获胜后得到的BP可换取不少好东西。

赛制介绍

单挑列车（シングルトレイン）

1对1战斗，一共21场。在获得7连胜、14连胜和21连胜后会获得BP。第21场会挑战BOSS野堀（ノボリ），其精灵为废箱怪（ダストダス）、复合齿轮（ギギギアル）和岩宫蟹（イワパレス）。

▲调查牌子可以看到所乘列车的名称，也就是相应的战斗模式。

超级单挑列车（スーパーシングルトレイン）

依旧为1对1战斗，单挑列车模式的强化版，要在单挑列车模式中完成21连胜后才可进行挑战。在48连胜后遇到的BOSS依旧是野堀（ノボリ），精灵为吊灯鬼（シャンデラ）、戟牙龙（オノノクス）和钢钻鼹鼠（ドリュウズ），胜利后获得30BP。然后可选择一直战斗下去。

双打列车（ダブルトレイン）

2对2战斗，具体的内容和1对1差不多。第21场战斗将挑战BOSS阿行（クダリ），精灵为岩宫蟹（イワパレス）、废箱怪（ダストダ

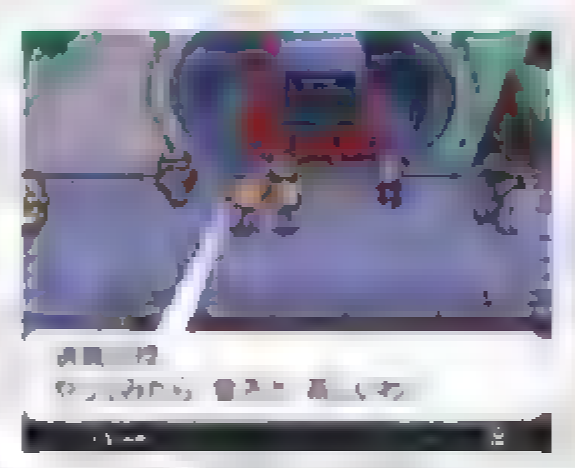
ス）、铁壳蚁（アイアント）和复合齿轮（ギギギアル），获胜后取得10BP。

超级双打列车（スーパーダブルトレイン）

强化版的2对2战斗模式，要先完成普通的21连胜。在第48场连胜后会遭遇BOSS阿行（クダリ），其精灵包括戟牙龙（オノノクス）、电鳗王（シビルドン）、吊灯鬼（シャンデラ）和钢钻鼹鼠（ドリュウズ），然后依旧可一直战斗下去。

金轮镇班车（カナワタウン行きトレイン）

选择这个的话会来到地图最左上的金轮镇（カナワタウン），周末来到这里的话可以用获得的BP交换道具。高价的努力药



▲这里还能够以物换物。

在这里只要1BP就能换到，不过大家后期也不缺钱了吧。

协力战列车（マルチトレイン）

2对2战斗，不同的是需要和朋友联机才能进行。每人选择两只精灵出战，每次派出一只，看两人的默契程度。如果无法联机的话还是可以和电脑派出的主角来配合。第21场遭遇BOSS野堀（ノボリ）和阿行（クダリ），他们的精灵为电狼蛛（デンチュラ）、废箱怪（ダストダス）、铁壳蚁（アイアント）和复合齿轮（ギギギアル）。

超级协力列车（スーパーマルチトレイン）

上一个模式的强化版，完成协力战列车后可进入此模式。48连胜后遭遇BOSS野堀（ノボリ）和阿行（クダリ），其精灵为戟牙龙（オノノクス）、电鳗王（シビルドン）、钢钻鼹鼠（ドリュウズ）和霸空祖鸟（アーケオス）。

Wi-Fi列车（Wi-Fiトレイン）

连入Wi-Fi，和网络上的玩家进行1对1战斗。不过和玩家对战的队伍是其他玩家上传并由AI操纵的，而不是玩家直接进行操纵，所以并不是很难打。

以下是对前面的补充，前面已经提过的这里就不重复了	
梦之遗迹	每周五右边下层的草地内会出现特殊的梦纳，可以收服。
3号道路	系列的经典设施饲养屋在这里，根据流程的进行，后期可以在这里保管两个精灵并生蛋。
七宝市（シッポウシティ）	每周三在左上的咖啡店能享受按摩服务。
飞云市（ヒウンシティ）	和中间通路右边画廊内的小丑对话，他会要你给他看相应属性的精灵来给他灵感，给他看后会给你树果。
飞云市（ヒウンシティ）	最左边通道左边的背包大叔对面的大妈会给你的精灵按摩，提升亲密度，一天一次。
飞云市（ヒウンシティ）	最左边通道右边大楼二楼，通关后下面的游戏制作者会和玩家对战，6个75级的精灵，要小心哦。
飞云市（ヒウンシティ）	喷水池往上的通路左边房间，有个大叔可以帮你改名字。
雷文市（ライモンシティ）	最右边的观览车处会随机遇到NPC，战斗后会邀玩家一起乘坐。
5号道路	这里厨师的餐车内可以高价卖出蘑菇食材。
程萌市（ホドモエシティ）	左上房间的大妈会说一个技能，然后给她看有这个技能的精灵就可以获得心之鳞片，一天一次
程萌市（ホドモエシティ）	市场里会发现再就业的等离子团团员，他们卖各种装备效果的香炉。
风吹市（フキヨセシティ）	右边房间的有帮助精灵忘记技能的忘光光老爷爷，他旁边的女子则可以用"ハートのウロコ"帮精灵回忆技能。
耐基山（ネジ山）	通关后从出口处进入山内，内部的挖掘男会给玩家化石，每天来都能得到一块。
雪华市（セッカシティ）	左边房间可查看精灵好感度和爱情度。
雪华市（セッカシティ）	右上会有人拉玩家进行问答，每天一次，选错了也有奖品。
双龙市（ソウリュウシティ）	左边房子内的帽子大叔会给玩家音乐馆比赛用的装饰，一天一次，不过秋季没有了……
双龙市（ソウリュウシティ）	精灵中心上方屋子的白衣女子处能够查看努力值有没有满。
双龙市（ソウリュウシティ）	上方最右边屋子里有二对二战斗和转轮战斗，一天一次。
冠军之路出口	通关后在5号路遇到切林发生剧情，之后可每天来冠军之路的出口都可和他对战。

C齿轮系统

C齿轮是本作最新的联机要素，这里做一下详细讲解，C齿轮右下的开关按钮按图案可以开关C齿轮，开启的话下屏会有三个项目：红外线通信(IR)、Wi-Fi通信(Wi-Fi)和无线通信(WIRELESS)，点击相应的按钮就可以进入相应的界面。

红外线通信(IR)是本作正版卡带里带有的装置。上角进行游戏时会一直进行搜索。附近有同样在玩本游戏的玩家时就会连接上。其中Battle和Trade分别是对战（进入后依次是单挑、二对二、

三对三及转轮战）和交换；Friend是交换朋友码，方便以后Wi-Fi联机；Feeling Check则是测试两个联机玩家间的相性。

Wi-Fi通信（Wi-Fi）就是系列以往的全球无线通信了，通过网络热点主角可以连上互联网。而这次则主要用来进行ゲームシンク和PGL。ゲームシンク就是进行精灵睡眠系统，然后在个人电脑上跟官网上的页面联动。挑战各种迷主角游戏，并可和朋友进行交流。

无线通信（WIRELESS）则是用NDS通信设备在近距离联机，和朋友进行对战交换，以及语音聊天等等。还可以传送到伊宿大陆的高端连接岛（ハイリンク岛），完成任务并建设这里。中部的蔓藤会随着主角任务的完成不断成长。

高端连接（ハイリンク）

高端连接（ハイリンク）是游戏中的趣味联机要素之一，能够进入别人游戏中的世界来完成任务，获得十分有用的奖励，比如一段时间获得的努力值两倍等等。进高端连接的方法很简单，点击C齿轮的WIRELESS，然后选择高端连接就可以了。目前测试出的高端连接的条件为两个玩家不能都在高端连接区域，至于是烧录卡还是正版卡则都可以实现高端连接。

选择后会立刻来到地图中间，也就是高端连接区域。中间有老伯和这个世界的象征螺旋藤（ハイルッリー），螺旋藤前的看板上可以查看到玩家当前的高端连接等级，这里后面再说。在这里上面的森林中会遇到玩家PGL中的精灵。而下面女孩身边的光井则是离开这里的通道。

接着游戏会进行搜索，当两台机器都开启C齿轮并在信号范围内，下屏会显示信号强度。到中间地带两边的桥上等待一会后，出现开门的音效，就表示连接成功。玩家就可以通过这里左右边的桥来进到别人的世界中去体验高端连接的游戏了。不过玩家的世界要让别人进入还需要达成一定的条件：

1.联机后玩家只能在地图上方那圈城镇内转悠，雷文市（ライモンシティ）南面、双龙市（ソウリュウシティ）北面和金轮镇（カナワタウン），以及洞窟、塔内、房屋等都不能进入。

2.要进入对方的世界，对方流程至少要进行到雷文市（ライモンシティ）。

3.当玩家在房屋洞穴中，或者在在雷文市之前的城镇和地点，或是关闭C齿轮时，对方即使连接上也不能过桥进入我们的世界。

高端连接的游戏方式就是完成任务让自己的世界得到发展，螺旋藤也随之生长并获得デルダマ。穿越后玩家的形象会进行改变，而来到别人世界中心的高端连接后，玩家可以从他的螺旋藤前的揭示板上接到任务。三个选项如下：

ミッションを受ける

接受任务，游戏中一组任务有6个。由两个支援任务、两个物品任务、一个战斗任务和一个救援任务组成。任务限制时间是3分钟，接受任务后，点击任务的对应位置便可直接到达任务地点。任务失败后玩家会被传回自己的世界，而再进入对方的游戏中，任务内容会进行变更。

当玩家在黑版的世界内完成任务的话就能够提升玩家的黑等级，在白版的世界中完成任务这提升玩家的白等级。每次提升1级，并获得デルダマ。

如果玩家完成了所有的6个任务的话，另一个颜色的等级也会提升6，并刷出新的一组6个任务。同时玩家的螺旋藤也会进行生长，黑白等级皆提升3级就会成长一次。

デルパワー受け取り

完成任务会提升等级的同时，也能够获得デルダマ。而デルダマ的作用就是在这里换取デルパワー。デルパワー的能力有多种，会持续3分钟并一直发动，下文会列举出来。不过并不是所有种类在一开始就能出现，会随着玩家黑白等级的提高而不断出现新的，而旧的能力则会进行升级。一般黑白等级皆30的时候就会出现所有デルパワー了。デルパワ-能力详见下页表格。

状态を见る

查看状态，看看自己的黑白等级和完成任务情况。

任务种类讲解

サポートミッション

支援任务，找到任务中的对象（NPC或是和玩家联机的对方角色），然后对话就会获得任务所奖励的支援能力。支援能力的种类和デルパワー差不多，包括名称。不过后缀为S和

力量名	消耗	效果
そうぐうパワー+	4	遇敌几率增加
そうぐうパワー-	4	遇敌几率减少
タマゴふかパワー+	5	孵蛋需要步数降低
なつきパワー+	4	亲密度获得速度增加
やすうりパワー+	5	购买商品时打折（最高级为50%）
HPかいふくパワー+	4	回复排头精灵的HP
PPかいふくパワー+	4	回复排头精灵的PP
けいけんちパワー+	4	获得的经验值增加（最高级为两倍，可和幸运蛋一起用）
けいけんちパワー-	4	获得的经验值减少
おこづかいパワー+	4	获得的金钱增加（最高级为三倍，可和守护金币一起用）
ほかくパワー+	6	捕获精灵的几率增加

MAX两种，持续时间分别为30分钟和1小时。嫌デルパワー时间短的朋友可以在联机状态下尽享长时间的能力。另外玩家获得支援奖励的同时再发动デルパワー，后者会覆盖前者，30分钟变3分钟……

アイテムミッション

物品任务，分为两个类型。一种是“アイテムを買ってもらえ！”让玩家将指定的道具卖给联机的玩家。对方买下了就算完成。另一种是“アイテムを隠せ！”即把指定的道具藏到指定地方，途中不能和联机的对方角色对话。而玩家藏好的东西，和玩家联机的玩家可以在那里调查并获得（必须要探宝器调查后才能调查得到）。

バトルミッション

战斗任务，根据任务要求。使用两只10/30/50/100级的精灵，来进行战斗。系统会根据任务要求强制调整玩家的等级。战斗前和战斗后会进行完全回复。只要进行了战斗就算完成任务了，输赢无所谓，玩家赶时间可以在战斗中投降，但是拒绝战斗的话任务失败。

レスキューミッション

救援任务，找到和玩家联机的朋友。当其战斗时去对话进行支援，战斗结束后就算完成了（逃跑也算）。

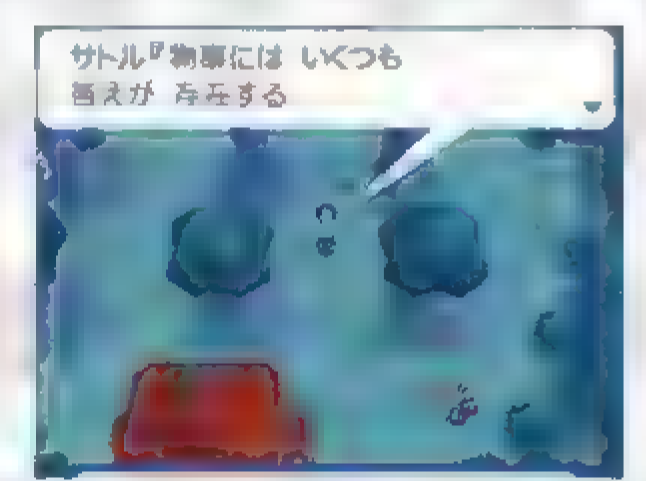
黑之城/白之森

大家都知道这次的《口袋妖怪 黑白》两个版本有个最大的区别，就是各自拥有一个专属自己版本的特殊城镇。黑版为黑之城（ブラックシティ），可以

购买到不少特殊道具。白版为白之森（ホワイトフォレスト），可以遇见并捕捉到诸多以前版本的精灵。然而通过交流后大家会发现，每个玩家的城镇中可以购买到的道具和捕捉到的精灵都不相同。那么这是为什么呢？其实，这个黑之城/白之森是游戏中一个和联机相关的重要系统，我们来详细看一下吧。

黑之城/白之森分为表和里两个层面，玩家在普通游戏中进入的黑之城/白之森为“表”层面。而通过高端连接联机后来到的世界所进入的黑之城/白之森为“里”层面。

游戏中的住民种类一共有30种，但是一盘卡带内表/里层面所能容纳的住民数最多都是10人。游戏开始时在玩家黑之城/白之森表层面登场的住民为10人，而“里”层面则只有3人，种类则是随机的。住民不单单可以进行对战，还决定了白版能够捕捉到的精灵和黑版可以买到的道具的种类。

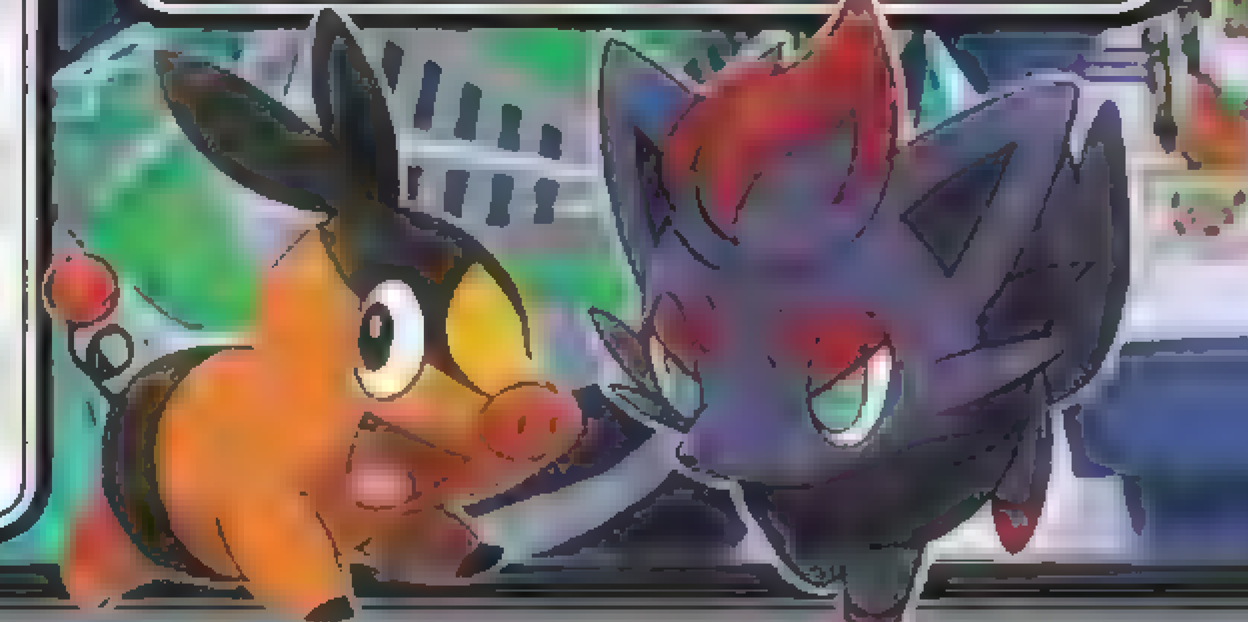


▲对话中玩家就可得知这个角色的名称，他也会告诉玩家草丛里能够捉到哪些精灵。

想要增加玩家“里”层面住民数量，只能通过冷落玩家“表”层面住人来达到，一直不和某住民对话的话，他会感受到冷落而进入“里”层面。当玩家一直沉迷于单机而长期不和住民对话的话，最终来到黑之城/白之森玩家会发现这里NPC所剩无几。

而想要增加玩家“表”层面住民数量则必须通过联机。当然玩家首先要保证玩家自己的“表”层面住民数量低于10人，然后在进入别人的高端连接后可以遇到对方世界“里”层面的住民，对话后就可以将他们诱拐过来了。

如果不想自己“表”层面住民离开的话，记得每天和他们对话或战斗，保持好感度。如果玩家在别人的“里”层面诱拐了半天依旧失败的话，那说明同名的住民可能存在于玩家的“里”层面内。

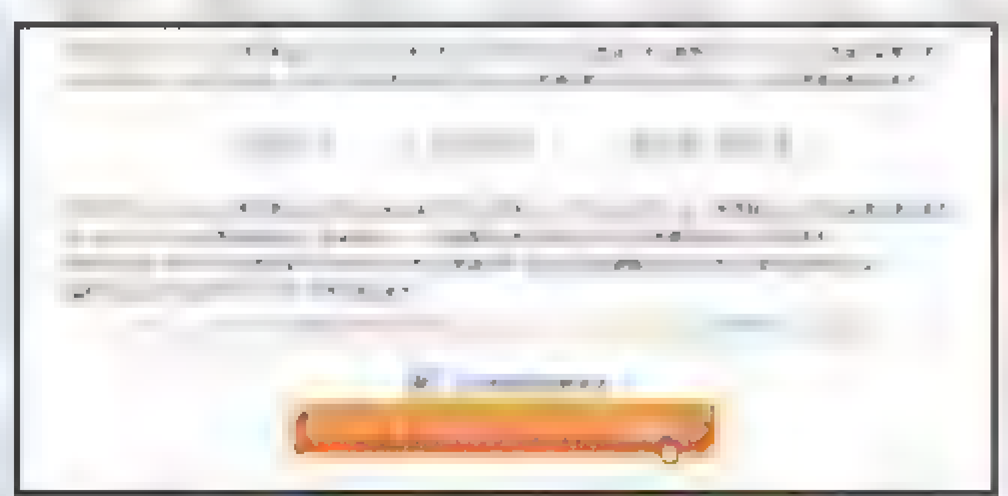


进入《口袋妖怪 黑·白》后，点C齿轮界面的Wi-Fi，再点GAME SYNC，接上Wi-Fi网络后，选择电脑中精灵（有的精灵显示透明，这些精灵无法选择），不过进入PGL和精灵的能力等级均无关，因此可以随便挑选。

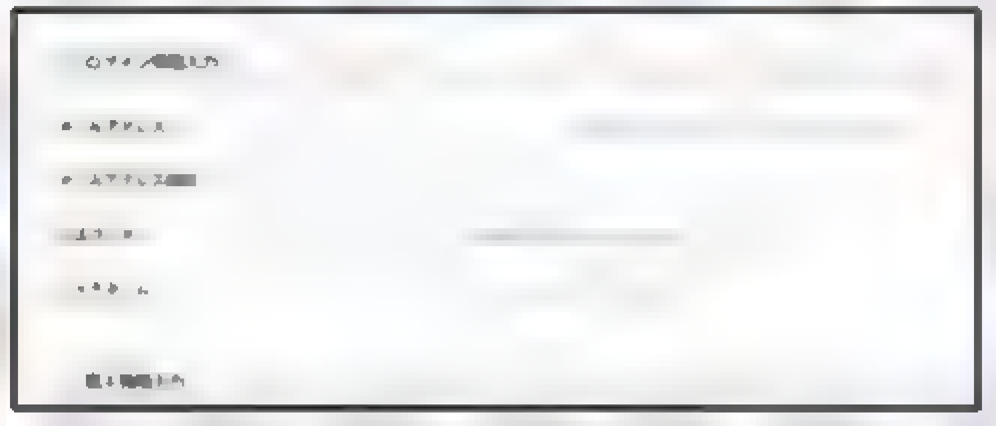
接着是电脑端，进入PGL网站，网址：www.pokemon-gl.com。根据网速和网络状况不同，进入的速度也不一样。马修的建议是：尽量不要和其他网页共用一个浏览器，以防止某个网页卡住浏览器、需要强制退出时把PGL也退出。

注册

第一次进入后，梦系统会要求注册。点击新规登录就会进入注册页面。进入一个长长的说明网页，看看也行，着急的话直接下拉到最下边，给小方块内打上挑表示“同意”，接着点橘黄色块注册。



▲打勾并点击这个就表示“同意以上条款”了。



▲认真填好这四项：常用邮箱、邮箱确认、密码、密码确认。

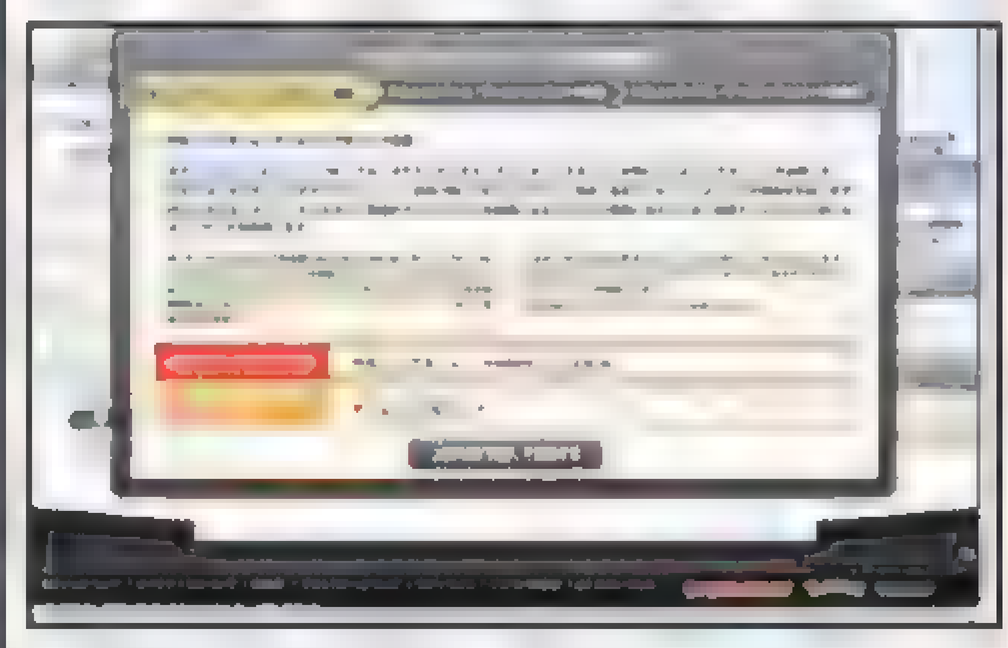
开始注册了，上面四项分别是常用邮箱、邮箱确认（也就是重填一遍邮箱）、密码、密码确认。

填写的邮箱要注意别随便填；因为后面还需要用邮箱接收官方邮件来完成注册并绑定游戏，而且目前已知的邮箱中，国内玩家常用的“@XX.com”是无法注册的，但Foxmail邮箱可以，此外其他的门户网站邮箱也都能注册，如果发现自己邮箱注册不了，就去注册个新邮箱吧。

密码这项，必须要数字+英文字母，本人曾比较懒地输入8个数字，结果没注册成，给中间加4个英文字母，便立刻通过了。

填完这四项，下面的“个人情报”部分就随便填了。

接着官方就会把邮件发到你填的邮箱，全是日文内容，看不懂没关系，里面有非常醒目的两行，分别是メンバーID和パスワード，分别是你的ID号码和登录密码。



▲这是绑定NDS游戏的关键。不记得ゲームシンクIDコード的话可以进入《黑·白》菜单画面的“ゲームシンク设定”，上屏就是该ID。

把ID号码和密码填完后就是绑定画面了，其中PGLニックネーム是你的昵称，ゲームシンクIDコード中则填你在《黑·白》中的ID，这个ID在初次点击C齿轮的Wi-Fi时获得，在下屏左上方，忘了也没事，在菜单画面中选“ゲームシンク设定”，上屏即可查看。

梦世界

如果在进入GAME SYNC时已经选了睡觉的精灵。这时进入梦世界就可以进行游戏了，一开始就会有真菰姐姐的贴心介绍。梦世界主要有五大部分，分别是房屋前、房屋内、树果园、储物架、梦之岛，下面一一介绍。

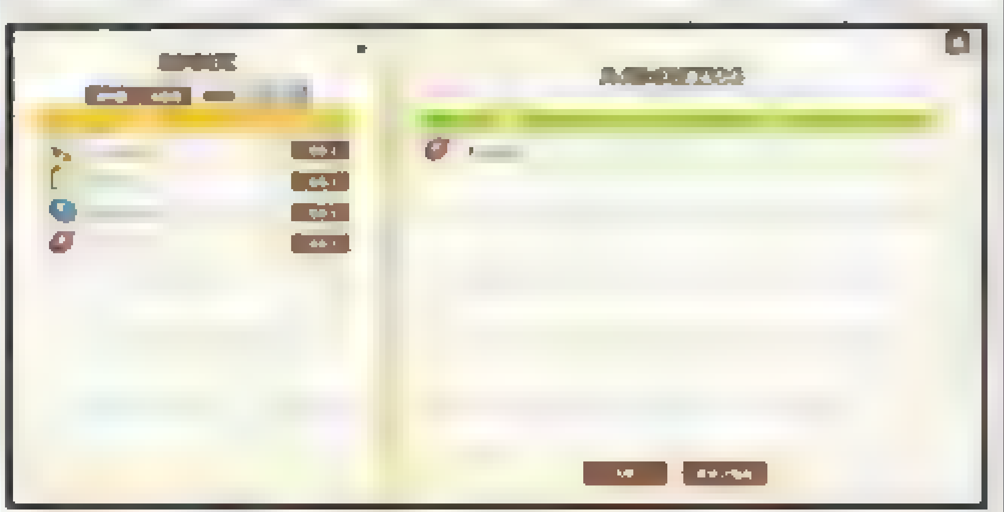
房前

就是玩家进入梦世界的地方了，也算是梦世界游戏的主界面。虽然没有什么特别之处但去哪都方便，点屏幕里的指向图标可以移动。

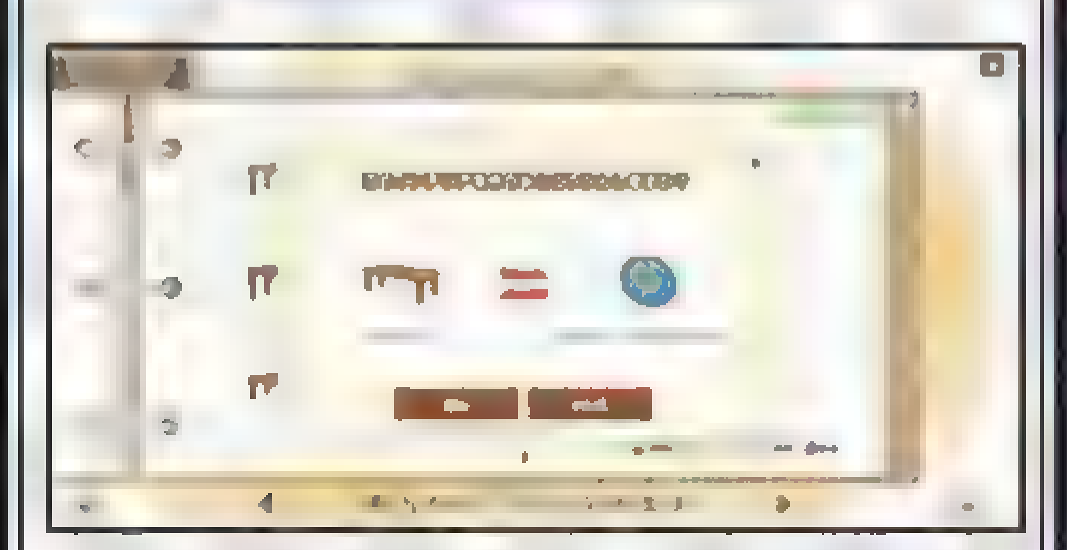
房屋内

算是玩家的集中资料区域，有书籍、友情板和宝箱，其中友情板记载的是玩家往游戏中回传的精灵的记录；宝箱则是现有的物品道具，选中的宝物选“送る”就可以将道具传递到NDS游戏中了。一开始房间会比较空，但还可以用树果按家具来装饰房屋。点房门就会出

房屋外，左上还有一列日文，都是对应屋子中的几个图标。



▲调查宝箱后可以选择把道具传回现实中。



▲书籍中的物品可以直接用果实兑换，之后就会装饰在房屋中。

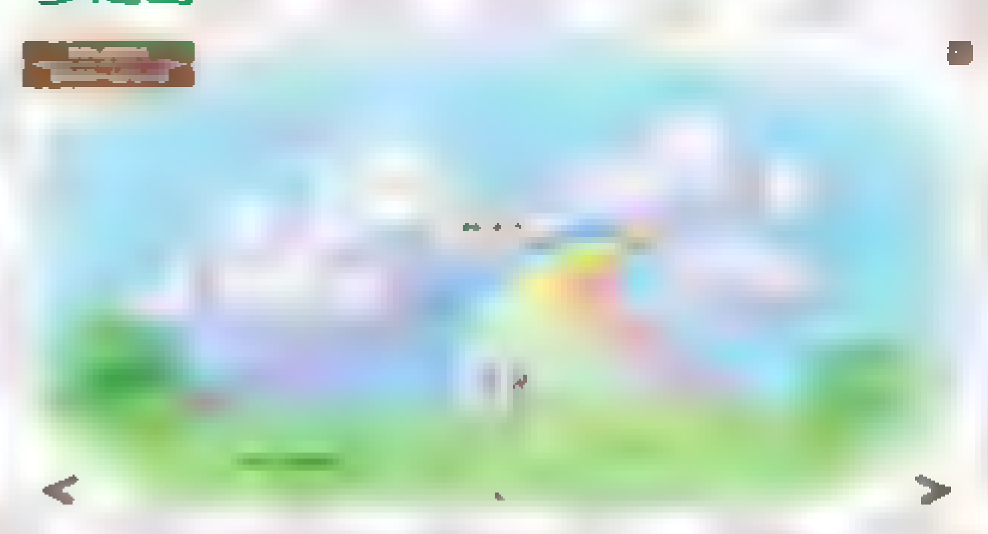
树果园

种树果的地方，刚进入时游戏会赠送几颗树果，而在以后的梦世界游戏中也会得到树果，树果园无疑就是让树果翻倍的。种植方法就是点击土坑，然后选择树果，土坑变成土包，有的土包发灰黄就需要浇水了，浇水方法是点击土包。最开始时只有两行种植地，随着梦境点数的增加，种植地的行数也会增加。种出来的果实可以交换家具，让自己在梦世界的小房子逐渐充盈起来；还可以用来参加小游戏及放在储物架上和朋友（就是NDS游戏中的好友）交流——更可以帮助朋友浇水，这也是入手梦境点数的方法之一。

储物架

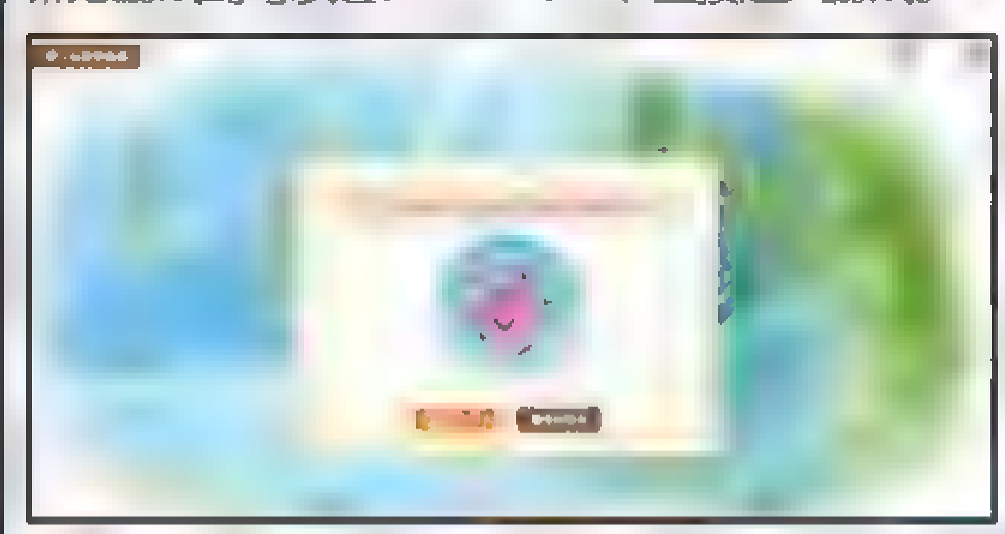
储物架上的道具可以被好友拿到，也是PGL玩家之间交流道具的一种方式。

梦之岛

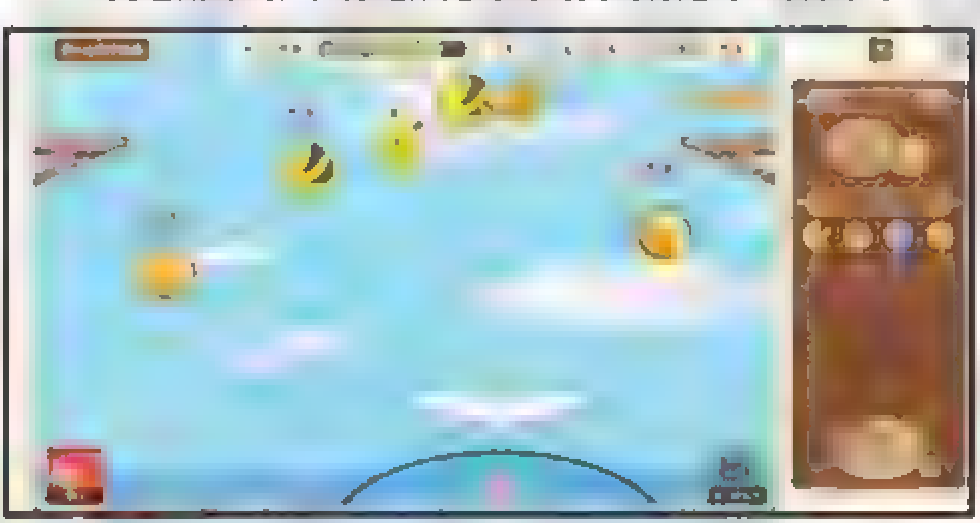


这里就是梦世界乃至PGL中最吸引人的地方了，除了可以得到各种各样的道具，更可以邂逅具有梦特性的口袋妖怪，一开始只有森林，当梦点数达到5000和10000时，还可以开启大海及天空的新地图，从而邂逅更多的口袋妖怪。每次进入游戏后，会有一个彩虹桥通往梦之岛，梦之岛中可以切换10次场景，发现有闪光的地方，点击就会得到道具；而点击晃动的树木草丛岩石等，则会出现口袋妖怪，也有时更会直接遇到口袋妖怪，遇到口袋妖怪后点对话框右面向下的箭头就会进入小游戏，在小游戏中取得了不错的成绩，梦中的该口袋妖怪就会成为玩家口袋妖怪的朋友。

目前已经知道的有四个小游戏，都很简单，初次玩可以点击あそびかたをまる（あそびかた）查看下游戏规则，都是简单明了的图文教程。已经熟悉游戏的可以选ゲームスタート直接进入游戏。



▲捉迷藏游戏，任务是限定时间内找到特定的口袋妖怪。



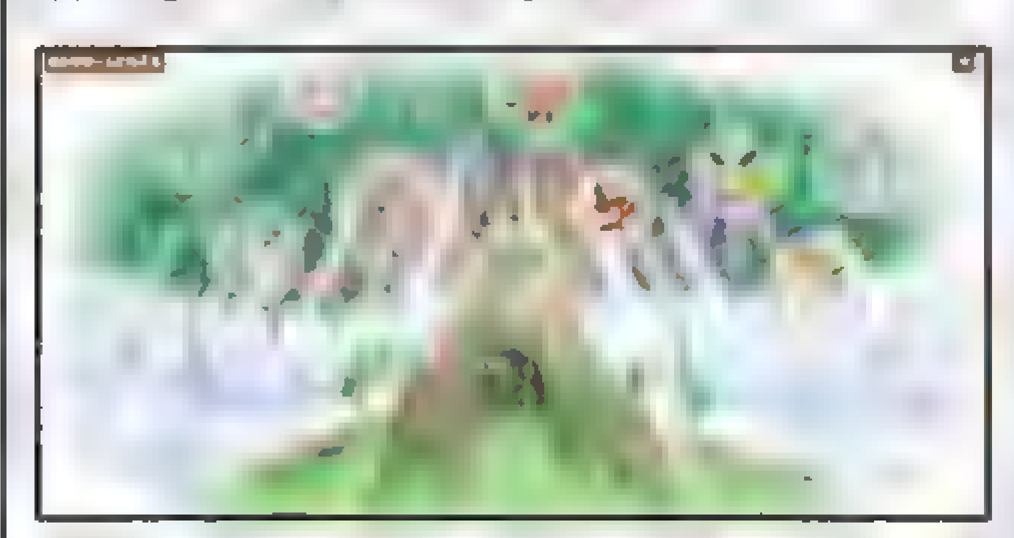
▲类似弹珠台的任务，左右操纵巨鲸王的水柱弹起口袋妖怪，限定时间内尽多击打到空中与口袋妖怪对应的球。

▲操纵大嘴鸥到达目的地的任务。一路上尽可能多地收集水滴，注意回避闪电和云彩。

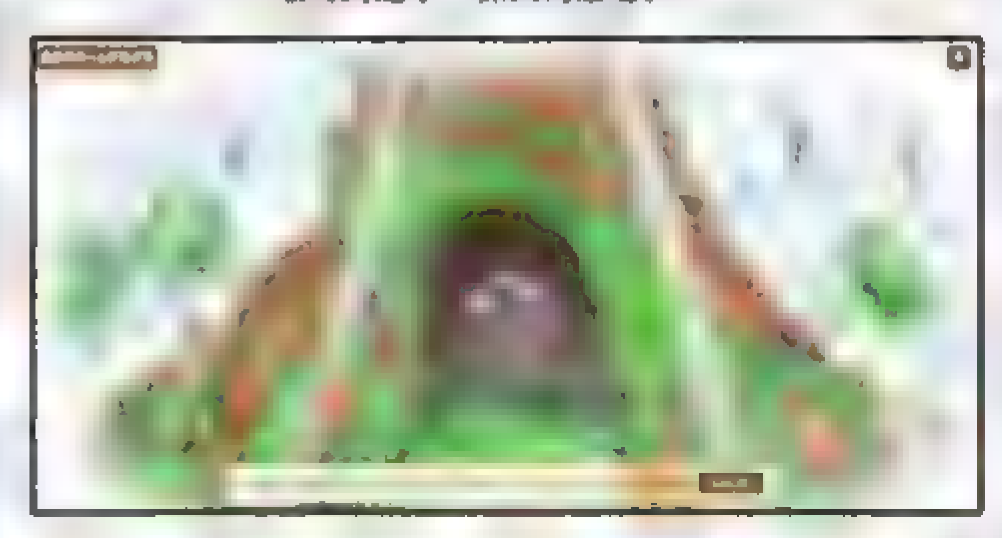
▲限制时间内摞蜂蜜球，尽量摞得更高吧。

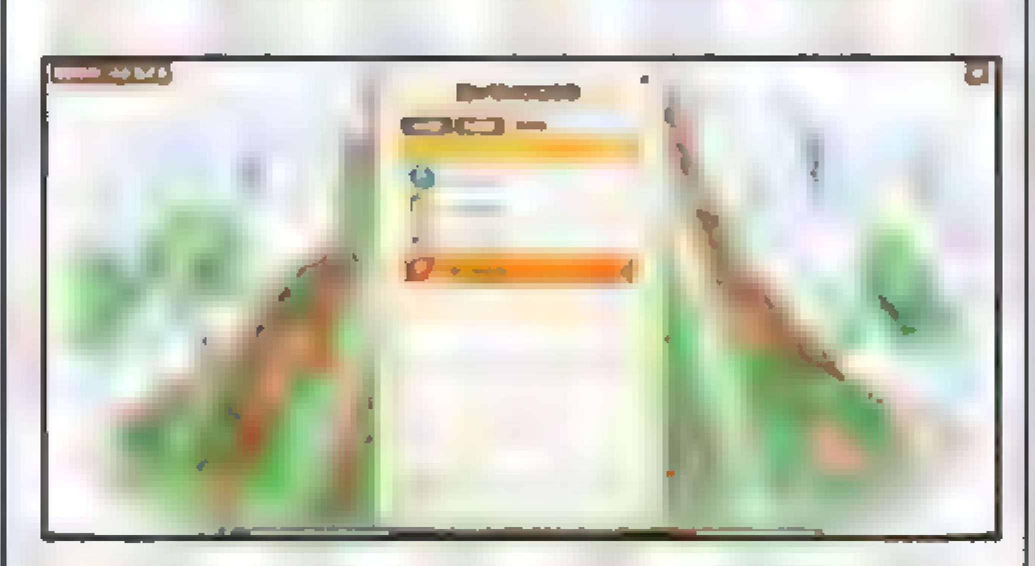
▲和这只蔓藤怪成为了好朋友。

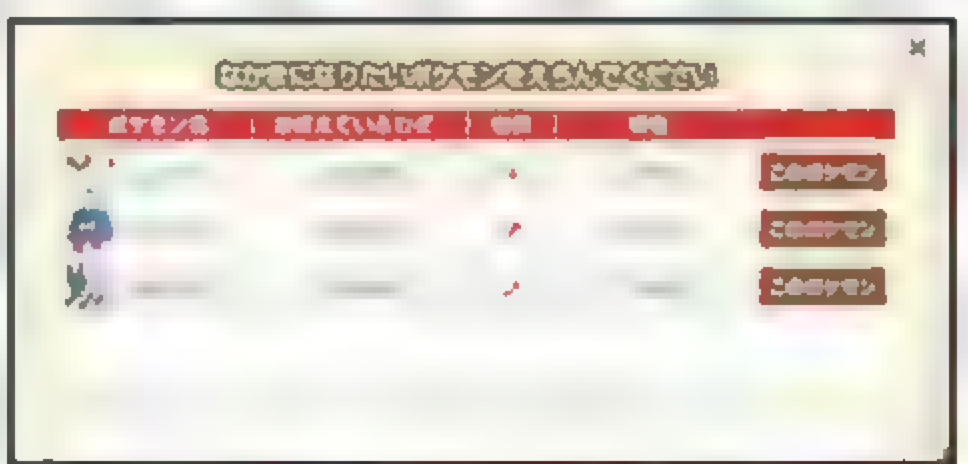
当移动了10个场景后，就会到达梦世界的一颗巨树。这里显示当前和玩家同时在这里的其他玩家。点击闪光的树洞，就可以选择给梦中结识的口袋妖怪朋友挂上一颗树果，传送到NDS游戏中——注意，只能选择一个口袋妖怪传到NDS游戏，好好选择一下吧。梦幻岛每次只能去一次，已经去过再到这里，会发现彩虹桥没有了，去做些其他事情吧。



▲最终到达了一棵大树这里。







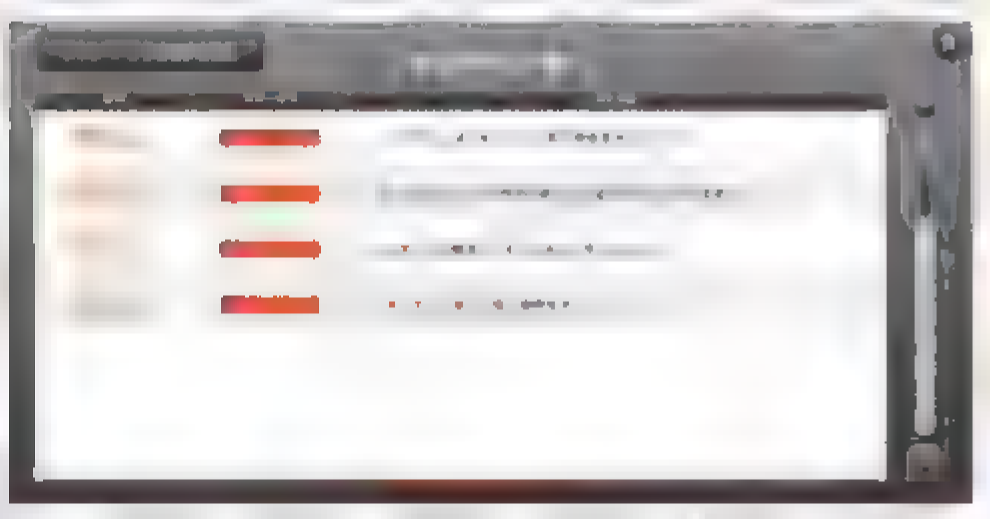
▲点击闪光树洞，给要传到现实的口袋妖怪挂上一颗树果就可以了。

▲传回只颤抖特性的土狼犬。

当传送完毕后，打开NDS，先点击C齿轮的Wi-Fi，进入GAME SYNC叫醒睡着的口袋妖怪，再在室外点击C齿轮的WIRELESS，到达地图中间的高端连接区域，上方森林入口左边多了一个少年，和他对话便可得到梦中传送来的道具。而进入森林，则会遇到梦中传过来的口袋妖怪，调查后进入收服程序，一球搞定，这个梦特性精灵就算收服了。注意，只有叫醒睡梦中的口袋妖怪，在高端连接区域才会得到梦中传来的果实和口袋妖怪，而退出梦之岛则必须要按画面右上NDSI开关图标退出才可以叫醒精灵，直接关闭浏览器页面或切换到PGL其他要素，是无法叫醒精灵的。

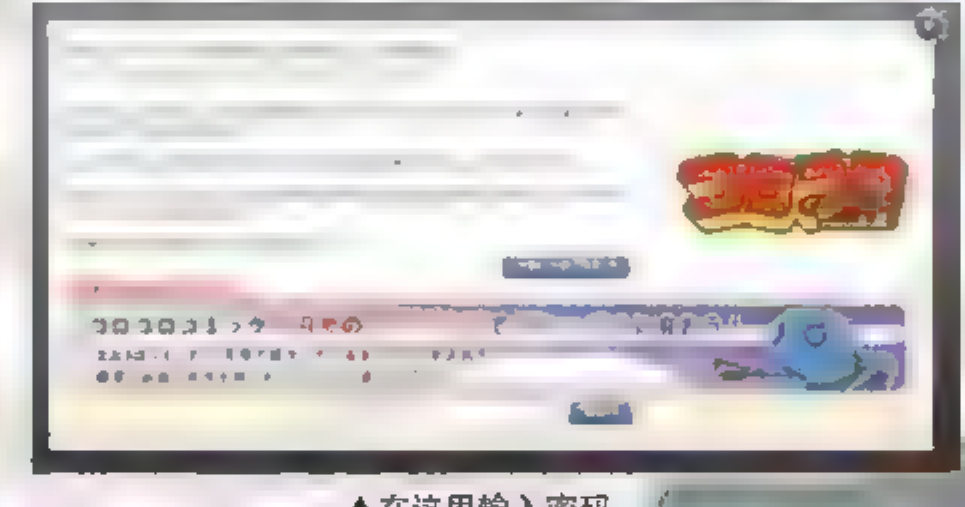
密码梦特性精灵

进入PGL后，页面左侧有个醒目的“キャンパーン一览”，点击后就会列出目前各类特殊的东西。目前为止有六项，包括投票第一的阿尔修斯、参与真夏调查团获得的伊布、购买卡组获得的《DP》御三家、购买《龙漫》获赠的毒斗蛙密码、参与投票活动获得的皮卡丘C齿轮壁纸，以及购买《口袋pia》获赠的梦特性御三家。

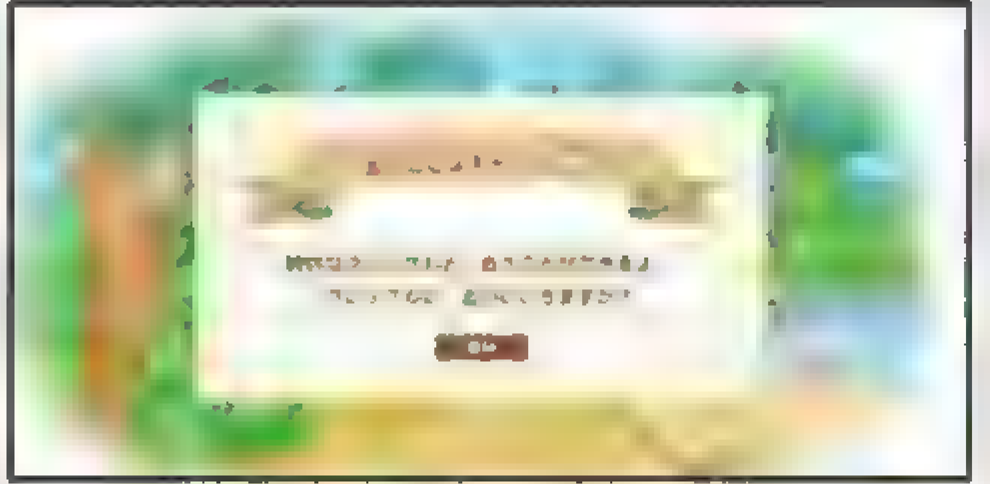


▲本人因为没有参加真夏调查团，所以没有伊布的选项……

除了皮卡丘壁纸那条进去后会进入投票界面，其余四条点进去后会有提示输入密码的界面，其中毒斗蛙密码只有一个“コロコロであおう”。具体操作为先点击“コロコロモミッコ11月号”的选项进入，然后点“くわしくはこちら”进入密码输界面，输入密码后进入寻找毒斗蛙的小游戏——只有一个场景，点动的地方毒斗蛙就出现了。然后去友情板（なかよしボード）确认毒斗蛙的相片，再叫醒自己睡觉的精灵，就可以去高端连接区域获得毒斗蛙了。其他密码梦中精灵获得方法也一样，不同的是其他密码每个号码只能用在《黑·白》各版本一次上。



▲在这里输入密码。



▲进入邂逅毒斗蛙的小游戏。

投票活动

投票活动目前已经结束，而投票第一的竟然是100级的阿尔修斯，和普通阿尔修斯特性一样。通过“キャンパーン一览”进入投票页面，投票名单读取完，屏幕下边就会出现阿尔修斯的密码，接下来的流程就和入手毒斗蛙一样了。

其他内容

登录PGL后，每天在线时间限定为1小时，虽然看着很长，但如果出现网路塞车，那么这一个小时大多耗在刷网页上也不奇怪，有条件的话建议避开高峰时间。除了梦世界，还有其他三个选项。

其中カスタマイズ为NDS游戏的一些界面设定。最上一排是C齿轮壁纸，其中皮卡丘的壁纸要参加投票活动得到；第二排是图鉴界面，第一个会根据玩家游戏中性别提供男孩女孩两种的不同风格。第三排是音乐剧场增加曲目。把要选择的点击打上勾，再确认，进入NDS游戏，进入C齿轮的WI-FI，点击左下图标后，游戏中的相应设定就会改变及增加。

GBU是对应WI-Fi大会的排名，在《黑·白》的菜单选项即可选择进入WI-Fi大会，不过马修连接后被告知大会还没有开始……

名片标志的プロフィールページ是玩家的个人设定选项，除了设定头像等外，还可以查看当前梦镜点数、绑定游戏，一个PGL号可以绑定《黑·白》各一个版本。

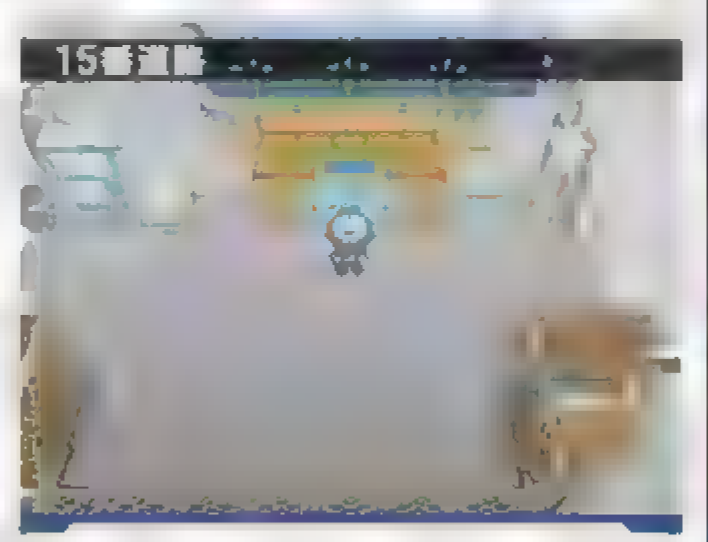
信封标志的あんしんメール就是和好友之间收发邮件。

前作传递精灵

传承工厂简介

从黑之城/白之森左下出口出去，走不远就会到达名为传承工厂（シフトファクトリー）的口袋妖怪研究所，和帕克（パーク）博士对话就可以从《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》、《灵银》这五个基于第四代系统的版本中向《黑·白》单向传递前作的口袋妖怪。传递条件如下——

1.必须要两台NDS，各机型均可；2.往《黑·白》传递口袋妖怪的前作游戏卡必须为正版，烧录卡无法传递；3.《黑·白》版，正版和烧录卡均可；4.只能传送前作电脑箱中的精灵；5.往《黑·白》中传递的口袋妖怪不可携带道具，也不能有5个版本中任何的秘传机技能。6.每次传送6只，凑不够的话不给传；7.每天不限制次数。



▲15号路边的这个建筑就是“传承工厂”。

根据以上条件，我们可以做些准备了，比如卸下道具、忘掉技能等等，不过由于《黑·白》里面少了很多定点教学技能，而且单向传递，传进《黑·白》就回不来了，因此最好在传之前把该学的定点技能给学到。在《黑·白》中来到传承工厂和帕克博士对话，接着就会提示打开插有前作正版卡带的主机的“DSダウンロードプレイ”选项，下载《黑·白》中传送的射箭小游戏。等待片刻，提示下载成功后，前作主机便开始了小游戏，先要在自己的电脑箱里选6只精灵，不够6只不给传，因此传到最后发现数目不够，可以退出小游戏在前作中捉几个路边小精灵凑数。蹦来蹦去的可以直接捉到，躲在草丛后的可以等它探出脑袋观望时射击草丛边缘把它逼出来。

有时两只精灵迎面相跳撞上的时候还会进入眩晕状态，命中乱入的云朵则版面内所有精灵都会睡着，进入异常状态的精灵非常好捉，即使躲在草丛后也可以直接捕捉。结束之后，可以选择继续传递或退出战斗工厂。

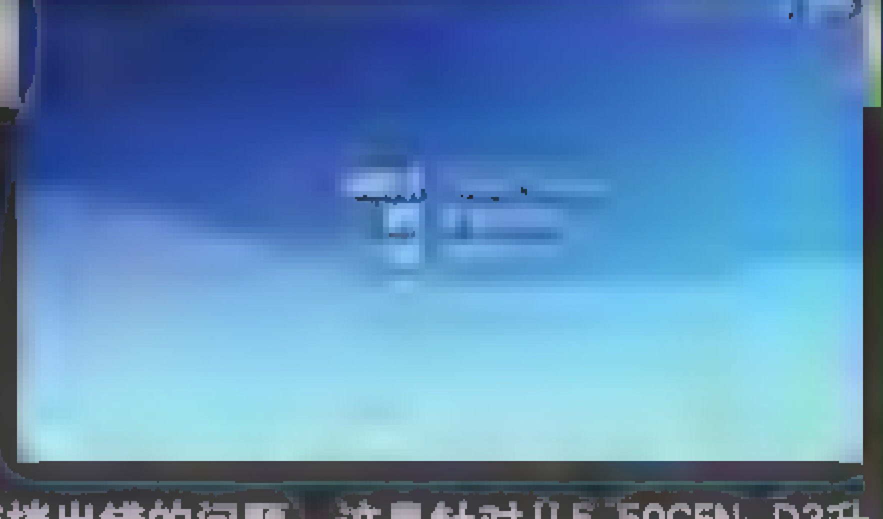
网上爆出疑似PSP手机的谍照后，对于个人而言，更多的是失望。如果消息为真，那PSP手机无疑会将PSP游戏的网络应用扩大化，这听起来很有趣，也很容易令人联想到PSP级手机网游，如《怪物猎人携带版 Online》（纯妄想）。但对于PSP玩家而言，我想真正需要的或许还是能与3DS一争高下的PSP2吧。

※本栏目相关软件收录于《电脑爱好者·光环》146辑内的「实用软件/PSP」目录中。

PSP软件学院

破解情报

普罗米修斯系统V3发布



国内破解大神liquidzigong又一次更新普罗米修斯系统，这是一款基于M33或GEN自制系统上系统升级包，可以将普罗米修斯模块植入系统中，免除玩家破解游戏的烦劳。普罗米修斯系统V3将支持更多游戏ISO免破解运行，酷洛洛在测试5.50普罗米修斯V3中，已经可以正常运行《梦幻俱乐部 携带版》了。此外该版本也修正5.50GEN-D3带来的1.00～3.60老游戏存档出错的问题，这是针对从5.50GEN-D3升级至5.50普罗米修斯的用户作出的优化。各位同学使用前要注意升级时的版本区分，5.00 M33-6的用户请选择5.00 Prometheus升级，而5.03的用户则在读取HEN漏洞后选择5.03 Prometheus，5.50GEN-D3用户请选择5.50 Prometheus。

6.20破解程序——6.20TN HEN将支持PSP go!

久攻不破PSP6.20系统近期出现破解新曙光，曾参与制作HEN图片破解的国外黑客Total_Noob，在前段时间宣布于圣诞节前夕放出破解程序6.20TN HEN。这是一个在5.03～6.20官方系统基础下运行破解程序，可以让用户在XMB下运行各种自制程序。最初发布消息时Total_Noob称该程序有可能兼容PSP go，而到在11月初，Total_Noob发布了一个网络视频来验证这一切，他用一部近期入手的PSP go，通过其蓝牙功能连接PS3手柄，向大家展示PSP go利用《啪嗒砰2》试玩版漏洞进入自制程序加载器HBL，然后再运行6.20TN HEN。在视频中利用6.20TN HEN已经可以在PSP的XMB界面上运行自制程序了，相信其发布后自制系统出现也是迟早的问题。此外用过HBL的玩家也知道，由于使用官方试玩游戏漏洞进入程序，其成功率几乎是100%，因此载入6.20TN HEN不需要像目前5.03 HEN一样每次开机都要面对“刷图片”的烦恼。

模拟器

PSP模拟器JPCSP更新

PC上的PSP模拟器JPCSP迎来了久违的更新，当前版本为JPCSP v0.6 r1814，这是一款基于JAVA平台上运行的PSP模拟器程序，可以模拟部分PSP游戏ISO。运行前需要在PC平台上安装Java程序组件JER（本辑光盘已附送），然后解压JPCSP压缩文件再运行其中的start-windows-x86.bat即可。该模拟器已经内置中文语言，在菜单栏的Language选择汉语就可以转换为中文界面了。将需要运行的ISOISO拷贝到模拟器目录下的umdimages文件夹内，然后回到JPCSP选择载入UMD就可以看见拷贝到之前文件夹的游戏了。目前JPCSP依然不太成熟，能完美支持的游戏极少，大部分游戏都会出现掉帧的情况，当然这也与电脑的配置有关，如果各位的电脑配置比较高级，也不妨试一试。注意JPCSP不支持加密的原版ISO，也无法加载普罗米修斯补丁的ISO，因此原版ISO事前最好先在PSP上用ISO Tool对EBOOT进行破解。

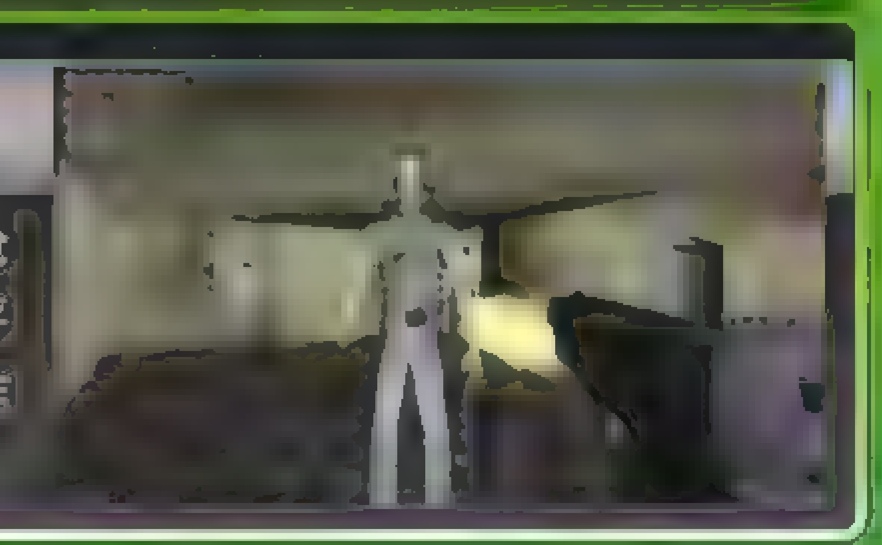
▲《GPX高智能方程式赛车》是晨洛洛测试中成绩较好的一款游戏。

▲在下的笔记本注定是跑不快《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》了，17帧。

▲想跑得比较快，美少女AVG是个不错的选择（可惜声音有问题）

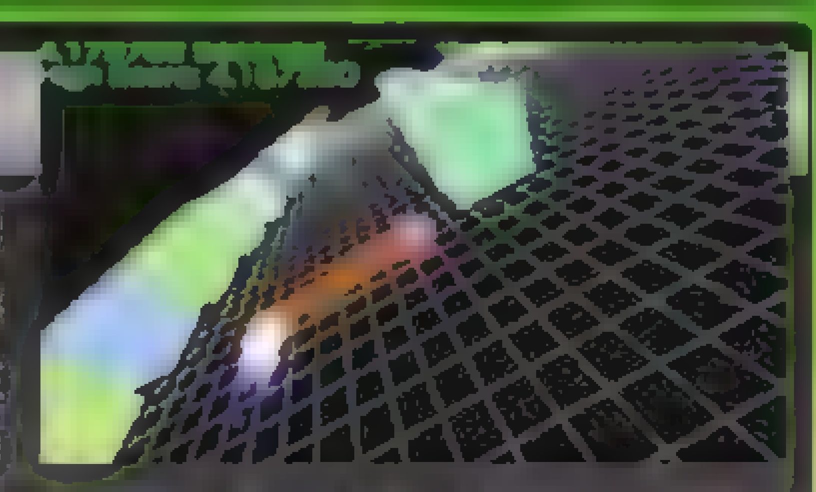
同人游戏

3D同人FPS《Republic of Zombies》



在《Republic of Zombies》中，玩家要手持棒球棍和各种枪械，消灭不断涌入屋内的丧尸。游戏的丧尸建模还是相当有水平的，场景也弥漫着恐怖的气氛，不过枪械的手感还有待提升，作为同人游戏也算是中规中矩了。

用方块玩赛车：《Cube Runner》



这是一款立体方块闪避游戏，里面包括等级模式（Level Game）、街机模式（Arcade Game）以及无尽模式（Endless Game）。玩家在游戏中用摇杆控制中央的方块，然后不断穿梭在曲折的赛道上，务求到达终点，途中一旦碰上障碍就会立即结束游戏。游戏的难度相当高，不但要用摇杆躲避障碍，转弯时镜头更会跟随扭转，让人难以判断转向的幅度以及障碍物的位置，看来操作和视角方面都要有待改良。

PSP上的《雷神之锤》：《Quake Arena Arcade》

《Quake Arena Arcade》是采用《雷神之锤》的各种素材制作的一款同人移植版游戏，画面和完成度都直逼PC原版，看旁边截图相信大家都能感受得到吧。战斗中以滑杆控制视角，△○×□控制移动方向，R为枪击，L为复活，左右方向键切换武器，上方向键为停止，START为游戏菜单。安装时先解压Quake Arena Arcade R4压缩文件，若你的小P是1000型，则将normal eboot文件夹内的EBOOT拷贝到同目录内的“psp/game/QAA”中，PSP-2000则拷贝slim eboot里面的EBOOT，最后将该目录内的PSP文件夹直接拷贝到记忆棒即可。

栏目主持:酷洛洛

VOL.85 文 小超

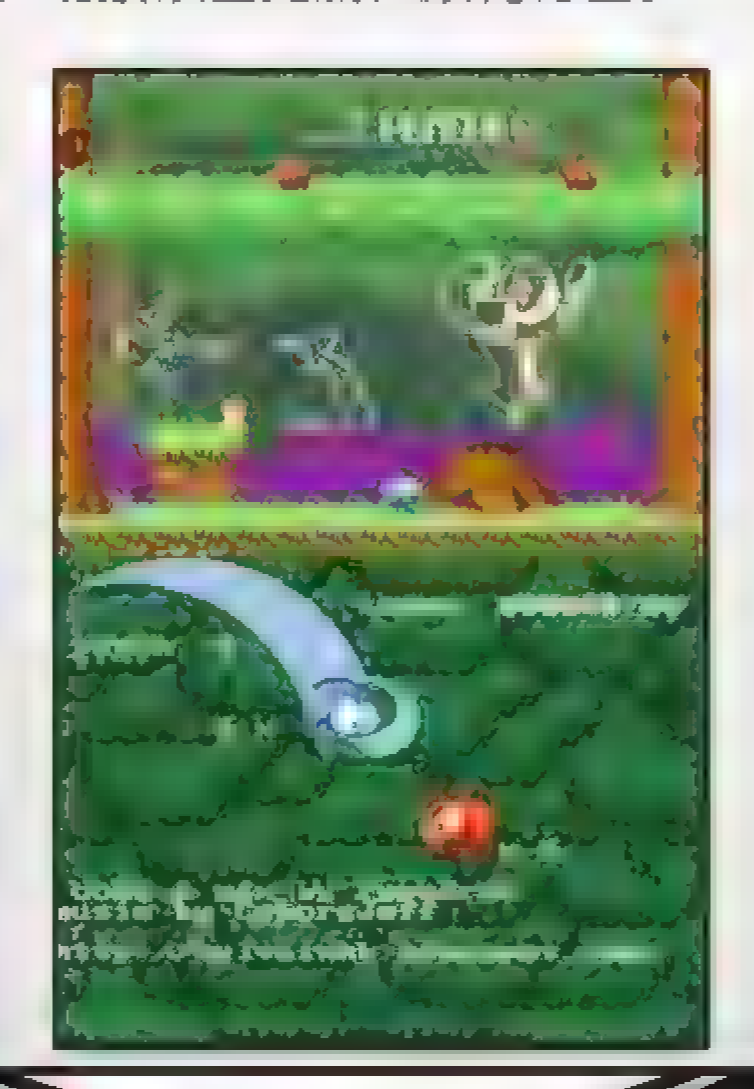
随着3DS即将发售，NDS游戏也进入最后的爆发期，《黄金太阳DS》、《机器人大战L》、《光辉历史》等大作喷薄而出。3DS日版的预定价格为25000日元，美版的价格则在300美元左右，该掌机的价格竟然和家用机的价格持平，着实让许多学生玩家有些吃不消。难道3DS的裸眼显示屏是导致高售价的根本？下面看看近期NDS上有哪些软件推出吧。

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》146辑内的“实用软件/NDS”目录中。

NDS软件学院

《Bilu：Apple Assault》开发进行中

NDS上的动作游戏《Bilu： Apple Assault》于10月16日放出V1.3版。新版加入了菜单音乐；增加了特殊音效。游戏中玩家要操纵苹果战斗，苹果的设计很可爱，场景颜色亮丽，颇有特色。

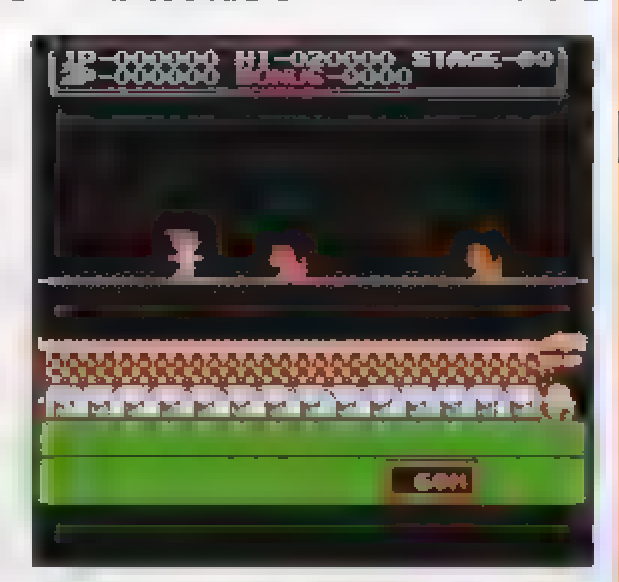


《Trucmuche DS》新版放出

NDS上的益智游戏《Trucmuche DS 2》于10月5日放出V1.0版。游戏中玩家要找到形状相同的物品。游戏中，按START键回到主菜单，按十字键的上、下或者X、B键滚动图片。游戏共有48个关卡，足够大家玩好一阵子了。

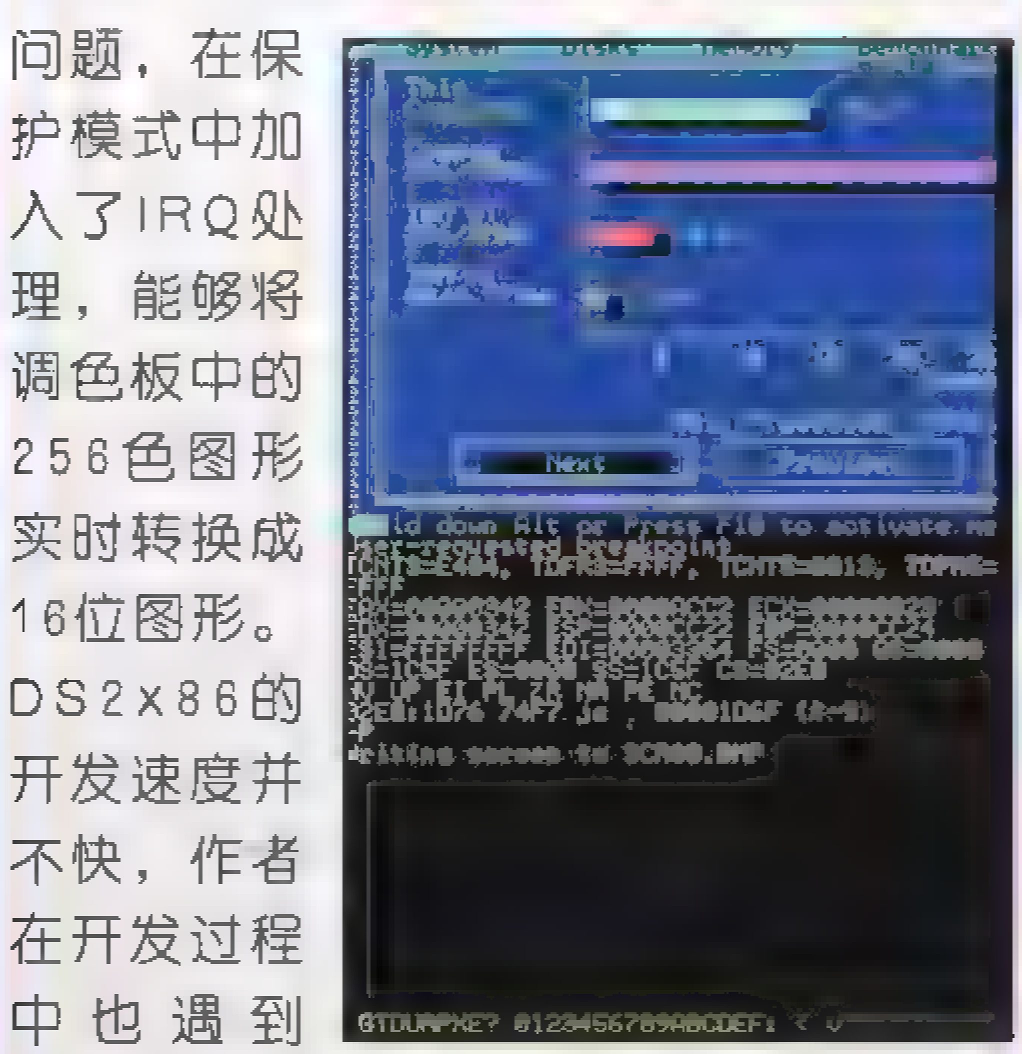
NesDS发布

任天堂的红白机FC是很多玩家的启蒙游戏机，正因为如此，时至今日，各机种的FC模拟器仍广受欢迎。NesDS是一款新近开发的NDS用的FC模拟器。NesDS采用了NESDIS的代码，但和原程序又有所区别。由于是初版，所以NesDS并不是很完善，连基本的软件界面都没有。有兴趣的朋友可以去软件的官方网站看看，网址是http://sourceforge.net/projects/nesds。



DS2x86开发进行中

NDS用的DOS模拟器DS2x86在继续开发中。据作者的博客透露，DS2x86已经初具雏形，能够运行《Trekmo》的试玩版了。作者正在解决实模式代码的处理问题，在保护模式中加入了IRQ处理，能够将调色板中的256色图形实时转换成16位图形。DS2x86的开发速度并不快，作者在开发过程中也遇到过很多问题，而且有些还很棘手。想要在NDS上玩DOS游戏不是件容易的事情。当年DOS程序对电脑硬件的要求也是比较高的，可以支持VGA分辨率，像《三国志4》等很多游戏都是VGA分辨率的。倘若DS2x86开发成功，相信对老资格的电脑玩家会产生巨大的吸引力。

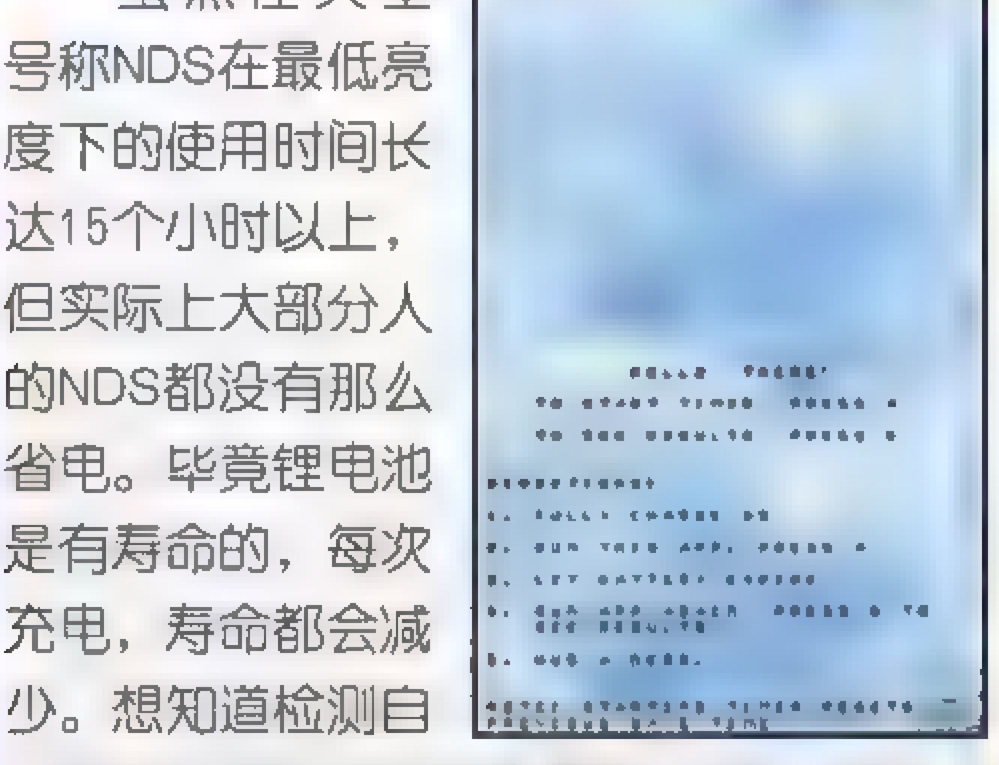


《KO KickingBoxing Remix》发布

NDS上的拳击游戏《KO KickingBoxing Remix》于11月3日放出V0.2版。本作原是FunMobile推出的手机游戏，现在被移植到了NDS上。游戏时上屏显示游戏LOGO，下屏显示游戏画面。用NDS的十字键控制角色移动，按A键或B键攻击或防御。

DS Battery Life Timer新版公开

虽然任天堂号称NDS在最低亮度下的使用时间长达15个小时以上，但实际上大部分人的NDS都没有那么省电。毕竟锂电池是有寿命的，每次充电，寿命都会减少。想知道检测自己的NDS目前的电池电量吗？可以试试DS Battery Life Timer这款软件。软件于10月29日放出了V1.1版，修复了一些小错误。DS Battery Life Timer可以检测你的NDS的电池使用时间。首先将NDS充满电，然后运行DS Battery Life Timer，按A键开始检测电量，直到电量耗尽。然后再打开NDS，运行DS Battery Life Timer，按B键可以看到结果。当发现你的电池使用时间太短，差不多可以考虑更换电池了。



其实NDS的耗电量大小，不仅与电池、屏幕亮度、声音音量有关，还有烧录卡有关。根据作者的测试，在同一部NDS上，AK2i的运行时间达到了13小时35分，R4的运行时间则更长，达到了15小时30分，但R4i就比较费电了，只有9小时25分。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

EZFLASH V/ EZFLASH V PLUS/ EZFALSH Vi

厂商：EZFLASH

www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

NDS（SLOT 1）
microSD卡（SDHC）

EZFlash小组在11月4日对EZFlash烧录卡进行了系统更新，此次更新同时对应EZ5、EZ5Plus和EZ5i。其中EZ5、EZ5Plus继续使用2.0系列内核，EZ5i则单独使用3.0系列内核，但两者的兼容性并无区别。这次内核更新的主要目的依旧是修复近段时间部分游戏出现的兼容问题，两版内核修复问题一致：

·修正了《海贼王　巨人之战》（5195）在游戏兼容上的一些问题；

·修正了《口袋妖怪　白》（5213）战斗后无经验值的问题；

·修正了《口袋妖怪　黑》（5214）战斗后无经验值的问题；

·修正了《我的模拟人生　蓝天英雄》（5235）在游戏兼容上的一些问题；

·修正了《王国之心　编码重制版》（5253）进入游戏时加载失败的问题；

·修正了《天空机器人　从此向CODA》（5287）在游戏中比赛黑屏的问题；

·修正了《黄金太阳　黑暗黎明》（5290）无法正常存档的问题。

黄金版DSTTi

黄金DSTTi系统更新

NDS（SLOT-1）
microSD卡（SDHC）

1.18

黄金版DSTTi作为目前惟一完美支持1.41/1.42系统的TTi烧录卡进化版本，DSTTi的开发小组一直将用户的利益放在第一位，从烧录卡推出至今内核更新从未停歇。在11月4日更新的最新版内核中，完美的支持诸如《黄金太阳　黑暗黎明》等最新游戏，同时内置的烧录卡金手指也同步更新为最新版本，用户无需另外寻找下载，只需要持续使用最新版的黄金版DSTTi内核即可得到全面的更新支持。另外黄金版DSTTi小组提醒大家：购买时请认准包装上的防伪验证码，并至官方验证激活，方可获得最新更新，并且自至注册之日起拥有2年的免费质保服务：

·修正了《勇者斗恶龙IX　星空的守护者》（5121）进入游戏的黑屏问题；

·修正了《重装机兵3》（5132）的反烧录问题；

·修正了《口袋妖怪　白》（5213）战斗后无经验值的问题；

·修正了《口袋妖怪　黑》（5214）战斗后无经验值的问题；

·修正了《黄金太阳　黑暗黎明》（5290）无法正常存档的问题。

随着3DS发售临近和PSP破解的新消息，暴风雨的前夕也并非如此风平浪静，近期国内掌机市场已出现不少变化，计划购入主机的同学们可以要多多留意哦。

最近上海天气不错，虽然有几天一下子降温有点不太适应，不过也就那么几天，相对于其他地方还是挺暖和的，降温再晚点来啊，短裙妹子们我还没有看够啊（自重）。掌机市场也度过了前段时间的低迷状态，最近生意又渐渐好起来了。

先说说PSP吧，5.03系统的机器已经正式宣告退出历史舞台了，基本上进不到货。虽然市面上仍然有少量机器出售，但也绝大部分是翻新机或者中古机了，大家在选购的时候千万要注意鉴别。说实话，现在完全不推荐5.03系统的主机，翻新机泛滥不说，价格也是高得离谱，一台掌机居然能比它后出的家用机价格还高，这实在是游戏市场史上前所未见的。6.20破解的消息已经传得很广了，消息称圣诞节前放出破解固件，我们一起耐心等待吧。破解的消息对价格还是有一些影响的，机器普遍小涨了二三十块，最关键的是，目前批发商已经开始囤货不出了，都等着圣诞节来一次暴涨呢。个人估计破解之后8G套装的价格会稳定在1600+左右，有想法的朋友可以趁现在还便宜提早入手了，早玩早享受嘛。另外PSP go大跌价，现在批发价才1200多，这个价格还相当于自带了16G的索尼原装记忆棒，可以说是非常划算啊，不介意滑盖和屏幕小的朋友赶紧入手吧。

NDS家族最近可就是一如既往的惨淡了，没办法，3DS的冲击实在是太大了，大多数玩家可能会觉得：我买了NDS，最多玩个半年左右就得淘汰，那多不划算啊，多悲剧啊。所以只有等NDS大降价可能才能终止这低迷的市场了，希望不要等到3DS发售的那一天才大降价吧……

配件方面则依然没有太大的变化，毕竟这些东西是不受破解等因素影响的，从现象上来看，近期16G红棒的销量明显大于8G的，因为只有70元左右的差价，大部分玩家还是考虑直接入手16G的一次性到位。DS的烧录卡方面最近DSONE和DStwo大受青睐，经过了1.42系统锁卡和新游戏兼容性折磨，不少玩家终于还是相信——果然还是一分钱一分货。我个人比较推荐DSONE和AK2I，兼容性和性价比都挺高的，而DStwo虽然好但是价格确实稍微贵了点。

还有三个月就能等到3DS发售了，2000多块的价格已经无法阻止狂热的任饭们了，虽然只能通过一些游戏视频和图片来解馋，根本无法看到裸眼3D的实际画面，但是自己接到的预定已经不下20台了，还从来没有哪个游戏机在发售前好几个月就有这气势的，那么，大家一起继续耐心等待吧。

在国内掌机PSP销售量一直遥遥领先，但由于PSP-3000 6.20版主机迟迟未破解，笔者在走访时PSP-3000的销量明显不如破解前的火热。同上期相比，PSP主机方面价格稳定，目前是1230元，PSP-3000 6.2版主机价格稳定，黑色报1150元，白色和银色报1180元，绿色和黄色报价是1230元，红色和蓝色是1250元，紫色、粉色和青瓷绿1280元。

近期，任氏掌机方面价格略有上涨，NDSL全色在890元左右，而NDSi黑色白色浅蓝报价仍然是1230元，彩色主机仍然因为缺货，绿色桃红深蓝报价居高，是1290元，iDSi有行货的支持，价格一如既往的稳定，四款颜色报价是1230元。iDSi价格稳定有一方面的原因就是因为是破解版，可以使用烧录卡来玩游戏，玩家们可以省下大笔的游戏支出。每逢圣诞节将是各大游戏公司新游戏的上市时间，届时各大公司的看家大作将接踵而来，我们一起期待吧！

上月下旬的一波降价结束后，本月伊始几大供应商联合出手干预价格后小P迎来了价格回暖，价格恢复到上月初降价前的水平。机会总在转瞬间消殆，没赶上的朋友估计要等段时间了。秋去冬来，转眼大半年过去了，6.20破解的脚步依然停滞。随之而来的市场萧条和玩家群的转移使得更多各种形式的数码店进驻卖场。严冬还没过去，在等待初春的到来前，卖场里的生态又会发生什么变化呢？

面对崩盘在即的小P形势，几大供应商少有的站在一起，调整价格及出货。使得报价在短短的几天内涨回了起跑点。“狗咬狗”是国内水货商人的一大特色，但到了整个地盘受到挑战的时候我们又看到了联合的罕见一幕。在此背景下，黑白两基础色分别报1160元和1230元，其中白色以50元的涨幅遥遥领先。银色报1220元。彩色系里的黄绿两色报1245元，较受欢迎的紫色报1240元、大红色报1270元，蓝色报1250元、粉红色报1275元、青瓷蓝报1230元，各色涨幅在30到95元之间。可破解型5.03翻新拼装机搞笑价2150元，请大家选择性忽略。

任氏掌机方面一直呈稳中有降的趋势，再次提醒有意购买NDSL的各位，如今卖场里也难觅这“三大杠”了，加上二手机泛滥，增加预算购买NDSi或行货版的iDSL方为明知之举。

鉴于PSP-3000的6.20系统版本主机也已经在市场上基本消失，因此这个时候反倒是PSP go有了更高的性价比。由于PSP go在全球范围内的降价，目前国内美版，港版的PSP go批发价只有1250元左右，即使算上零售商的利润，按照商家们在淡季中普遍遵循的“宁可便宜点少一些利润，也不想放走一个难得上门的顾客的心态”，因此实际上的价格大概在1400元不到，考虑到购买同等配置的PSP-3000需要1450元甚至更多（PSP go内置16GB的内存），所以对于游戏下载比较便利，或者是对游戏功能较为淡化的玩家还是可以给予一定的关注（虽然苹果的iTouch可能是更好的选择）。PSP大体已经退出了主流的数码产品市场，由于破解的长时间“无重大作为”，很多消费者早就失去了信心转而追逐更新的替代品。现在还在支持PSP的主要还是一些较为核心的掌机玩家，虽然可以预见的是年底这段时间《怪物猎人 携带版 3rd》带动并维持的常卖势头会保持一定的出货量，但是索尼尽早推出新掌机才是当务之急，不然用不了多久下面的报价部分就要加上苹果系列主机了。PSP-3000这段时间价格较低，单机在1150元左右，在接近末期的阶段各种周边的价格也相应大幅下降，如果是为了玩游戏的话购买主机后还可以多转一些店面寻找自己喜欢的并且价格合理的游戏，例如《战神 奥林匹斯之链》、《啪嗒砰2》、《GT赛车 携带版》等第一方的游戏价格也只有120元左右，不过购买时尽量回避日版游戏，由于其汇率过高导致的售价上涨，已经让很多玩家叫苦不迭了。

任天堂方面已经提前进入了黎明前的黑暗。核心玩家们已经开始攒钱憧憬新主机。行货的iDSi依然是大家主要的购买对象，1250元的价格加上行货的信誉让商家和消费者都省去了彼此较量的意义，烧录卡还是建议玩家们回避R4i之类的过多的山寨品牌，多关注一些杂志上更新较为频繁的大厂品牌，以免购机后再花钱升级烧录卡。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1240	2150	1160	840	1230	1200	—	235	165
北京	绿洲电玩	1250	2000	1150	850	1150	1250	1450	190	130
上海	新亚电玩	1350	—	1250	900	1290	1300	1450	200	160
陕西西安	快乐多电玩	1230	—	1150	890	1230	1290	1450	180	130
浙江杭州	江城傅晶电玩	1350	1800	1070	750	1100	1200	1360	160	100
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1300	—	1200	700	1100	1190	1290	160	100
安徽合肥	大拇指电玩	1280	1680	1180	120	1100	1210	1310	155	95
四川成都	海豚电玩	1350	1900	1200	980	1130	1180	1300	120	80
福建厦门	快乐多电玩	1400	1850	1250	800	1150	1260	1500	250	150
江苏苏州	哇靠电玩	1380	2080	1200	800	1180	1220	1380	180	120

硬件短消息

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

歌美A330掌机

品名：	A330 Pocket Game
种类：	游戏机
出品：	歌美
对应机种：	A330
官方价格：	599元

还记得丁果推出的A320掌机吗？A320能够模拟运行FC、SFC、MD、MVS等主机的游戏以及特制的3D游戏，由于是国人自主研发，曾引起一阵狂潮。如今这款掌机又有后续产品推出，不过牌子却改成了歌美，型号为A330。A330继续在模拟效果上下功夫，可以模拟运行FC、SFC、MD、GBA、NEO、CPS1、CPS2等机种的游戏，96%的游戏都能正常运行。A330继续在视频播放上下功夫，支持H.264编码，并能够播放1080P高清分辨率的视频。A330的屏幕尺寸小了点，仍旧是3.0寸，采用了十字方向按键，游戏手感不错。A330最大的亮点是内置了无线模块，能够实现无线联机。两台A330凑在一起，可以玩FC、SFC等平台的双打游戏，能让玩家快速找回儿时的快乐。

NDSi LL配件组合

品名：	Official Nintendo Starter Kit
种类：	保护包
出品：	Power A
对应机种：	NDSi LL
官方价格：	24.99美元

这款NDSi LL专用的配件组合种类很齐全，不仅包含了保护包、触控笔、耳机等常用配件，还提供了卡带收纳盒、擦镜布、车载充电器等配件。配件的做工都相当好，很耐用。本套装还有多种颜色供用户选择，保护包、卡带收纳盒、触控笔、擦镜布的颜色都是不同的哦。

NDSi充电底座

品名：	Media Station
种类：	底座
出品：	CTA
对应机种：	NDSi
官方价格：	19.99美元

为NDS设计的充电底座挺多，但这款充电底座却添加了新创意。底座可以为NDSi主机充电，另外还有插槽，可以放置触控笔、游戏卡带、SD卡等物品。产品还有读卡器的作用，将SD卡插入后，再连接到电脑，便能读取SD卡中的内容，最大能支持32GB容量的SD卡。

《怪物猎人 携带版 3rd》背包

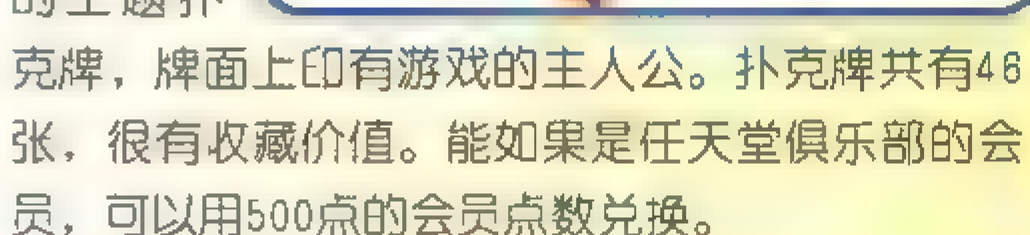
品名：	Monster hunter Premium Edition
种类：	携带包
出品：	Capcom
对应机种：	PSP
官方价格：	31500日元

12月1日是万千猎人迷值得庆祝的日子，PSP上的《怪物猎人 携带版3》已经定在这天发售。Capcom之前已经预备了N多的配件来抢钱，可似乎还嫌不够。这不，又一款《怪物猎人 携带版3》的主题背包又来了。包包为灰色，有背带，但也可以挂在腰上，外面印有游戏的Logo。包包内部有多层，可以放入PSP主机，还能放下电源、记忆棒等配件。同时包包还会附带《怪物猎人 携带版3》游戏一套。这一套的价格高达30000日元，并且是限量版的。而本作的制作人更纷纷摆上POSE为包包做广告，作为粉丝的你，究竟是买还是不买呢？

《动物之森》扑克牌

品名：	Animal's forest Cards
种类：	扑克
出品：	任天堂
对应机种：	NDS
官方价格：	500点

任天堂在2005年发布的《动物之森DS》以联机功能吸引了众多用户的眼球。时至今日，仍有用户在玩这款游戏，修建房屋，并去朋友的村子拾水果。喜欢这款游戏的朋友要注意了，任天堂刚放发布了《动物之森》的主题扑



克牌，牌面上印有游戏的主人公。扑克牌共有46张，很有收藏价值。能如果是任天堂俱乐部的会员，可以用500点的会员点数兑换。

GB展示台

品名：	GameBoy Show
种类：	展示台
出品：	任天堂
对应机种：	GB
官方价格：	400美元

GB虽然已经退出历史舞台，但仍有不少玩家十分怀念。GB只有黑白画面，不过有趣的游戏却能让你忘记画面的粗糙。如果你是GB骨灰级玩家，那现在可以关注这款名为GB展示台的周边。它原本是用来在大型展览会中演示GB游戏用的，现在向个人出售。产品与一台GB主机连接，可以运行各类GB游戏卡带。更爽的是产品附带了一个特大号的显示屏，游戏画面均会放大显示，让你不用再拘泥于GB的小屏幕。另外产品还附带了音箱。GB展示台的售价是400美元，虽然贵，但可很稀有哦。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

体验真正的艾鲁农场生活

提供

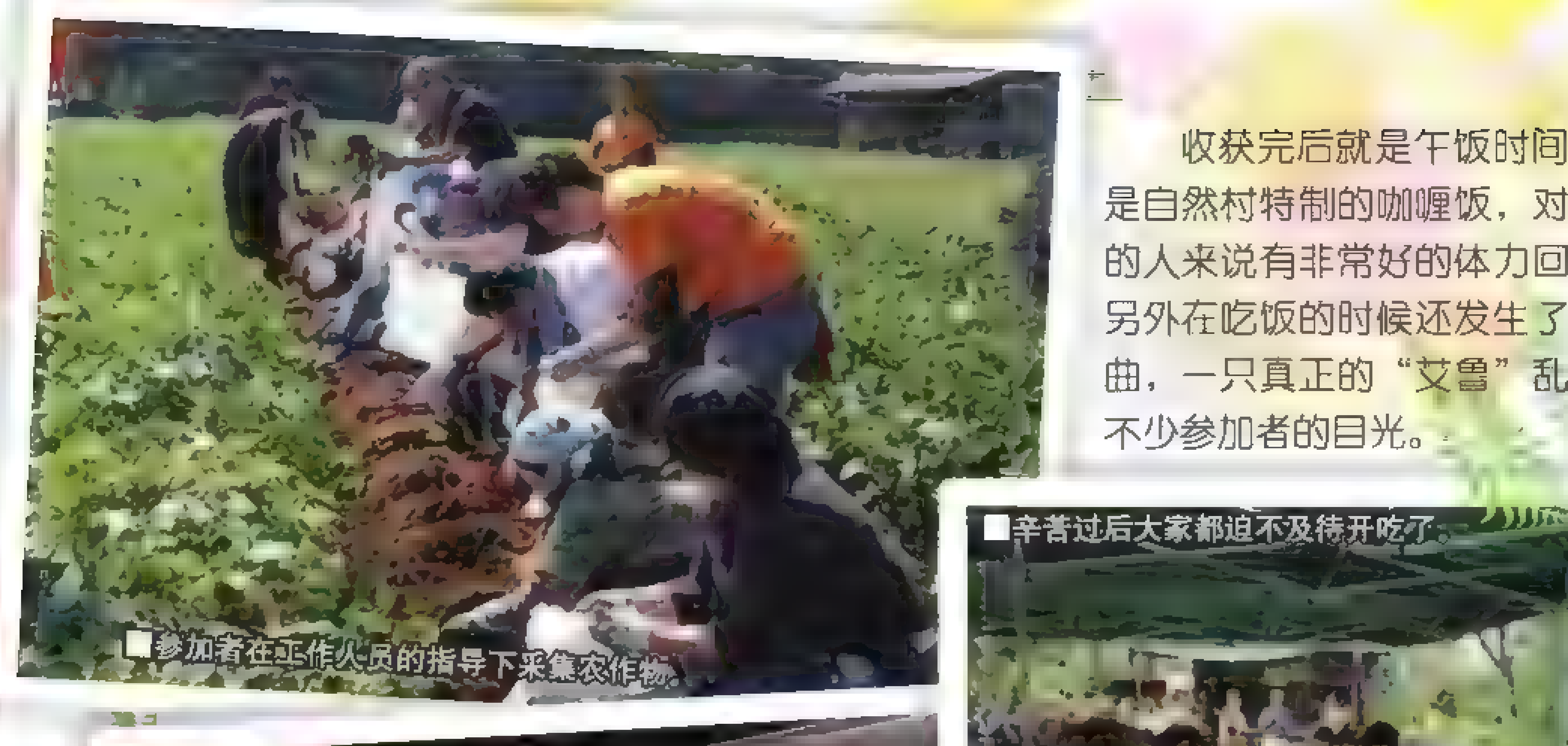
为纪念《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》发售，怪物猎人手机俱乐部举办了一场名为“艾鲁农场收获体验之旅”的活动，被抽选中的会员可以与制作人一起走进千叶县的“DNC自然村”，体验一天真实的艾鲁农场生活。

■可爱的艾鲁在门口欢迎乘坐巴士前来的参加者。

■《怪物猎人日记》制作人北林达也开场致辞。

活动的第一阶段是体验农作物的收获，工作人员事先对自然村的农场做了装饰，加入了艾鲁村的集会帐篷、艾鲁稻草人等，使得农场非常有游戏中的感觉。农场可收获的农作物包括了茄子、东葱、灯笼椒、番薯和花生等，收获的农作物可以给参加者带回家。

▲艾鲁村的集会帐篷，注意帐篷前还站着艾鲁村长老哦。

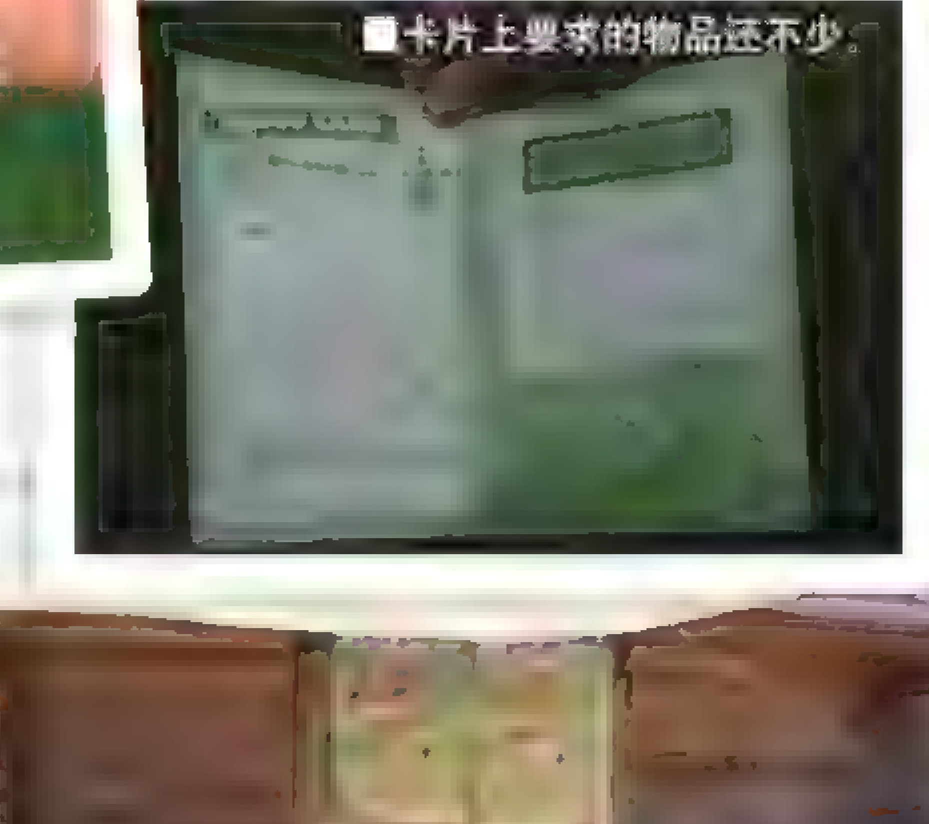


参加者在工作人员的指导下采集农作物。

收获完后就是午饭时间，菜单是是自然村特制的咖喱饭，对刚劳动完的人来说有非常好的体力回复作用，另外在吃饭的时候还发生了一段小插曲，一只真正的“艾鲁”乱入，引来不少参加者的目光。

辛苦过后大家都迫不及待开吃了。

被香味吸引来的真“艾鲁”。



卡片上要求的物品还不少。

第三阶段是自然体验，参加者以组为单位，进入自然村的树林，在限定时间内找到要求的物品返回。物品都是一些和树林有关的东西，并以“长老喜欢的东西”、“可获得震惊点数的东西”等问题形式写在给参加者的卡片上，只有玩过《怪物猎人日记》的玩家才能看懂。

▶北林达也一声令下，小猪竞速正式开始！

正在全神贯注搜索素材的参加者们。

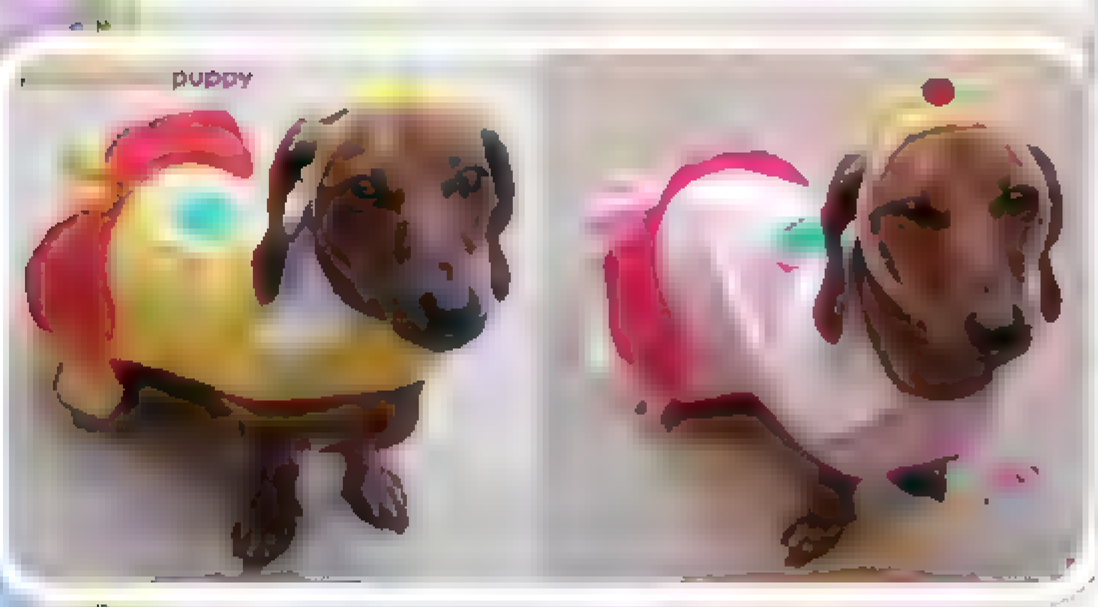
最后的阶段是参加者全部参与的小猪竞速，比赛以淘汰赛的方式进行，最后的胜出的四人可根据排位获得作为奖品的《怪物猎人日记》周边。

艾鲁农场收获体验之旅圆满成功。

与可爱的狗狗大玩Cosplay

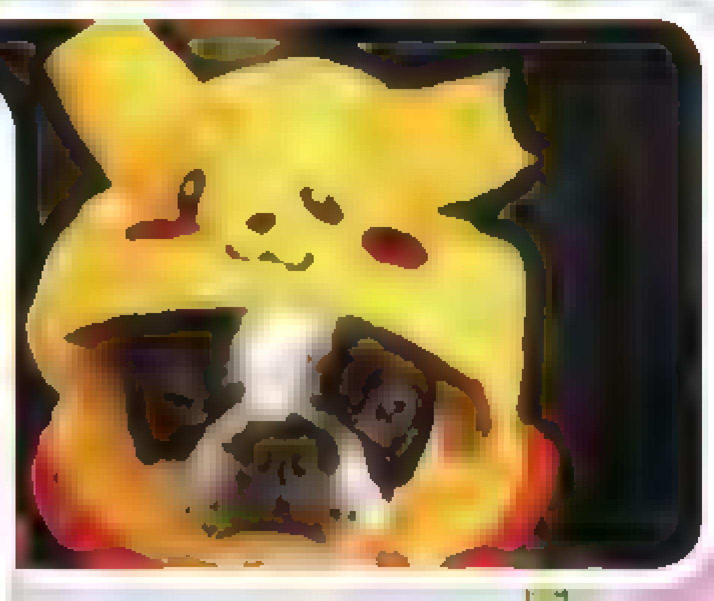
▲提到游戏，马里奥是铁定走不开的。

▲直接把贵妇犬的毛剪成吃豆人，创意是不错，但总感觉狗狗有点可怜……

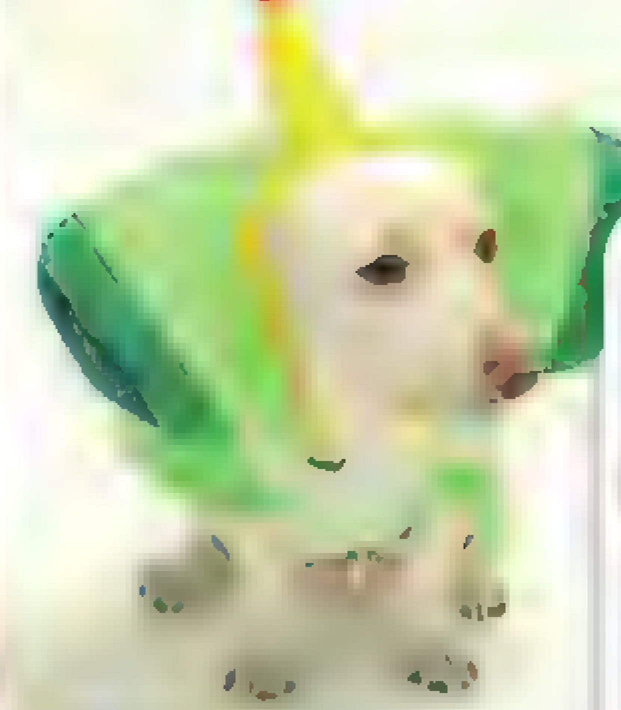


▲同样是出自《马里奥》的碧奇与黛西公主。

▲《光环》的士官长：不要迷恋哥，哥只是一个传说。



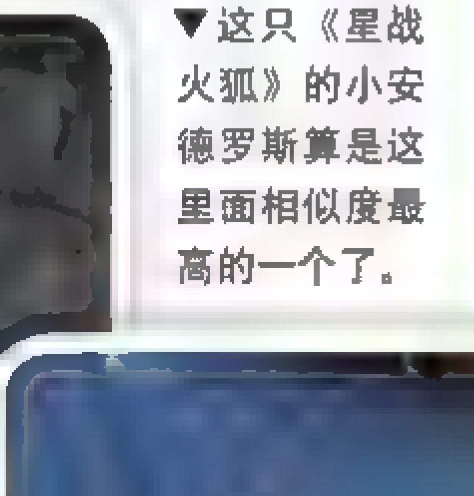
▲既然要COS皮卡丘，就别愁眉苦脸嘛。来，给爷笑一个。



▲《块魂》的王子，还挺有感觉的。

▼《大神》的天照大神，看起来像小照多一点。话说回来，犬种是不是搞错了……

▼这只《星战火狐》的小安德罗斯算是这里面相似度最高的一个了。



▲《塞尔达》的林克：我是不是很帅气。

《口袋妖怪 黑·白》的珍贵梦特性精灵

提供

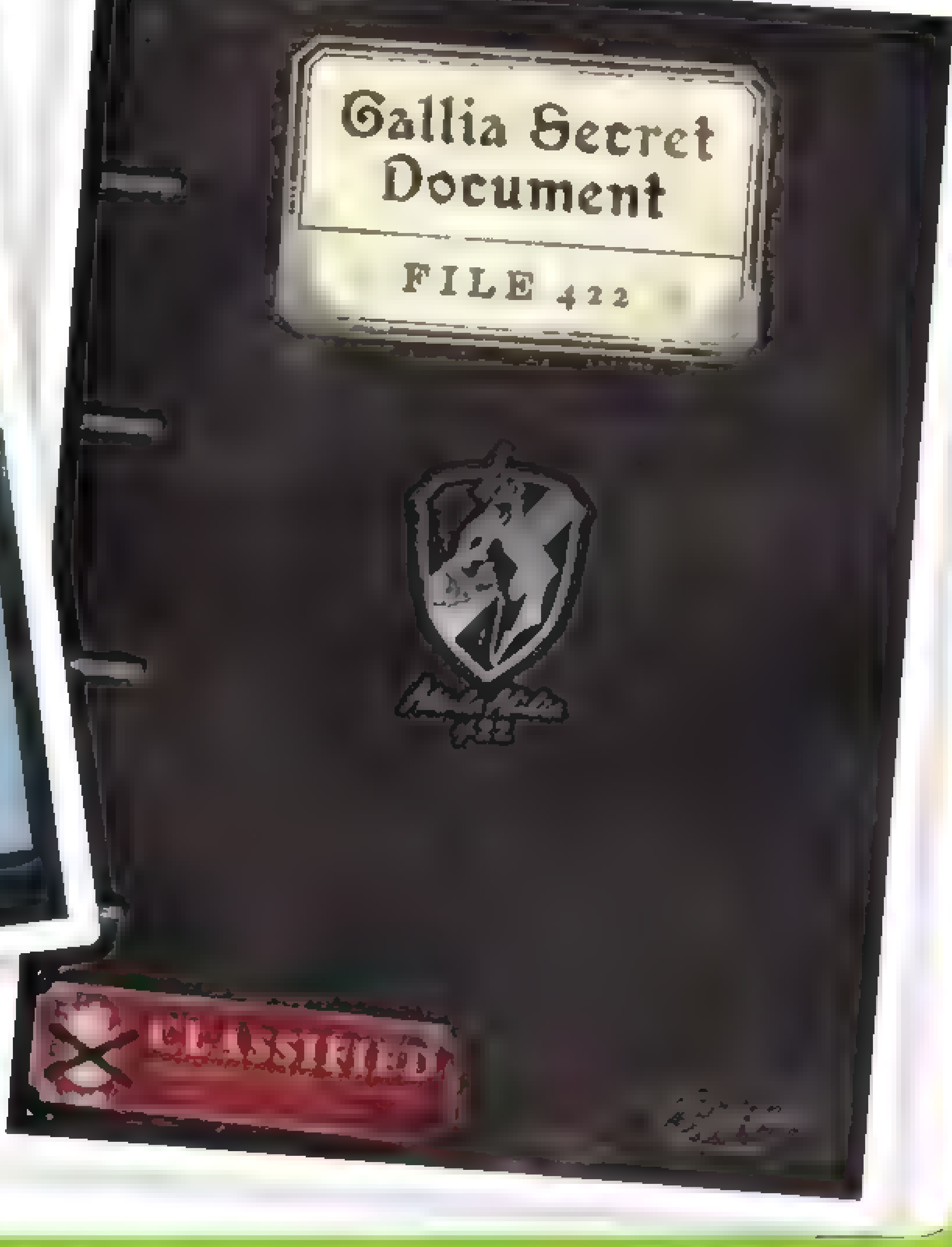
各位如果在玩《口袋妖怪 黑·白》，相信不少都已经登录PGL体验梦境系统了吧，里面各种各样的梦特性精灵绝对吸引玩家。有的只有收藏意义，但也有的相当实用，如铁拳特性的豪火猴，一旦强化攻击后，音速拳就足以压制住众多薄皮大馅的速攻手；加速特性的火鸡斗士更一定程度上弥补了这位在速度上有点吃亏的人气精灵的缺陷……

而目前已经和广大玩家邂逅的，则是梦特性的《红·绿·蓝》的初始精灵，分别接雨盆特性的杰尼龟、太阳力量特性的小火龙和叶绿素特性的妙蛙种子，特性都

SEGA举办《战场的女武神3》试玩体验会，11月9日配信体验版

▲除了两名COS娘外，布置成教室的试玩室也很有游戏氛围，无奈由于权限关系，未能展出试玩室内景。

《战场的女武神2》在PSP平台取得了不错的销售成绩，也为该系列在掌机玩家群里留下了良好口碑。续作《战场的女武神3》的发售日与前作几乎差了一年时间，而作为宣传的一环，厂商抽取了约100名玩家抢先于11月3日试玩游戏。该试玩版还预定于11月9日登陆PlayStation Store，相比之前TGS的试玩版本多出一个关卡，能够让玩家更全面地了解本作。



▲▶预约特典附送的《高卢机密文件》看起来颇为精美，里面包含了一个特别关下载码和特制册子。

非常吸引人，但真想遇到它们还是需要条件的：购买9月10日在日本销售的口袋杂志《ポケモンぴあ》（口袋妖怪pia），进入PGL时输入随杂志上附赠的序列号，进入PGL后就会随机遇到三个初代初始精灵中的一个，然后就可以将其传到《黑·白》游戏中。每个序列号只可以用在一款《黑》版和一款《白》版上，之后就会作废……这样的营销手段真是相当高明，日本玩家自不用说，国内也有不少铁杆玩家为了这个序列号专程在日本订购该杂志，而且该本杂志在亚马逊也被炒到了2000日元上下。可以预见，以后这种珍贵的梦特性精灵肯定也会捆绑更多的商品。

点评

马修：一个字，黑……但不得不承认，黑得很有水平。厂商赚钱高兴，玩家花钱也高兴，真正抱怨的反倒是我等想被黑都没条件的国内玩家。

文 爱丽丝的粉丝

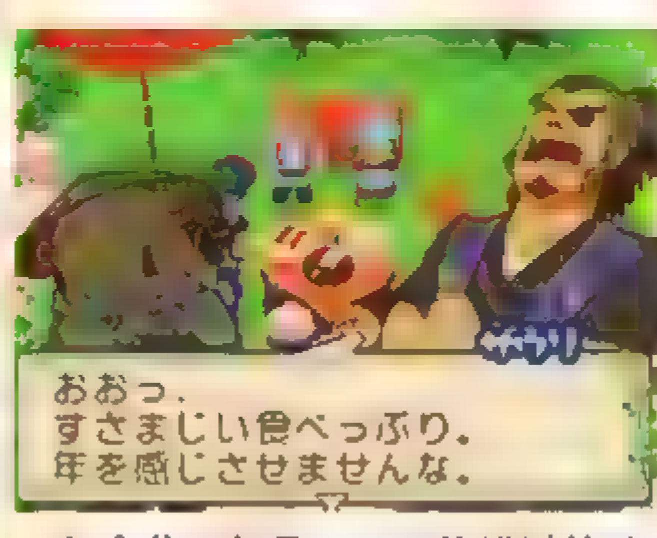
牧场生活

栏目主持：LIKY

《牧场》专页又和大家见面了，相信不少人已经在中文版的《牧场物语 双子村》奋斗了很久了吧。这次继续为大家介绍一些游戏中的小技巧和一些小典故，让大家对本款游戏有更深刻的了解。

节日的终止时间

良好地规划每天的作息时间，比如早上先浇水加喂养动物，然后在两个村庄逛一圈，送送礼物。根据每个角色的作息时间来制定好路线，让你花最少的时间培养更多人的好感。不过每到节日的时候，就不用那么麻烦了，只要在节日结束前到达指定的活动举办地就可以参与节日活动了。



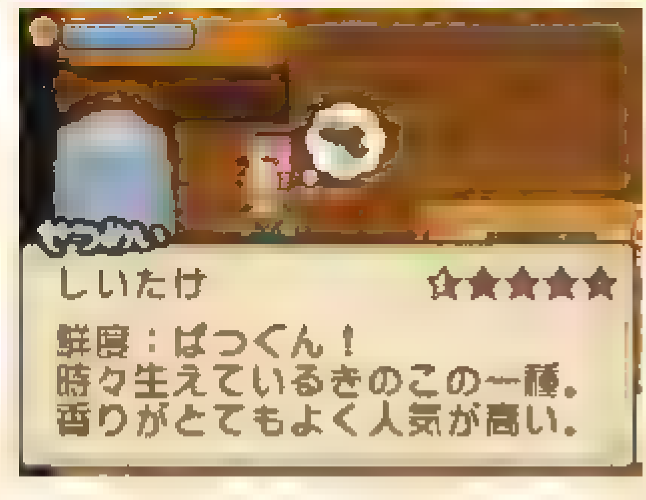
▲每个节日都是万万不能错过的哦。

不过就算不培养好感，家里的农作和后山的探索也是十分花时间的。而过早参加节日的话一天就直接过去了，时间上被大大浪费了。那么什么时候去参加最合算呢？游戏中的大部分节日的开始时间都在中午12点开始，而最晚的参与时间则是16点前，所以最好就在15点左右赶到节日活动处就好了。

增加新鲜度的方法

本作和《风之集市》一样，每样物品都有新鲜度和品质的设定。品质决定了物品的出售价格，而新鲜度会随着时间的推移而不断减少，最后变质，只有放入冰箱才能延长时间。新鲜度不但决定了物品的售价，也关系到送礼，送礼时给对方喜欢的东西时也是新鲜度越高效果越好。同时村民的委托，你也最好不要拿变质的物品交给委托人，不然就算你给的委托品质量再高，对方的好感也会大量下降。

那么在没有冰箱时如何提升物品的新鲜度呢？这里有个小技巧，不过只适用于还没有变质的物品。那就是在你获得一个新的物品的时候，比如品质为1星的萝卜，而这个时候你仓库里已经有一组新鲜度变低的萝卜时，你从仓库里将萝卜拿出来和新获得的萝卜放在一组里面，这样所有萝卜的新鲜度都会变成最新鲜状态了。同样的效果适合竹子、花草、蘑菇等各种后山植物。不过你要注意的是，如果你将最新鲜的物品直接放入成组的不新鲜物品的话，新鲜度可是会降低的。



▲刚入手的物品新鲜度总是最高的。

化肥大研究

化肥是游戏中新增的道具，能够为周围8格田内或是相连田地内的所有作物供给养分，是作为品质上升的重要道具。那么化肥和品质之间的关系到底是如何作用的呢？下面就让我们来看一下。

化肥在商店内可以购买到，售价1000g，能够提供的养分是100，当你将一支化肥放在拥有10格相连的作物堆中时10天才会用完，而作物最终成品的品质星数，则和接受到化肥的量有关，具体可见表。

化肥剂量	品质星数
0	0.5
1～30	1.0
31～60	1.5
61～90	2.0
91～120	2.5
121～150	3.0
151～180	3.5
181～210	4.0
211～240	4.5
241以上	5.0

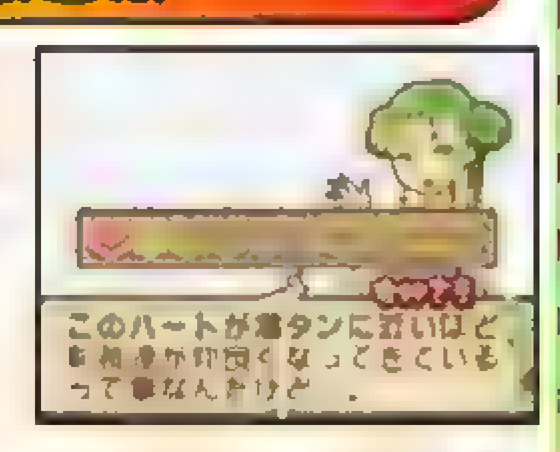
为了能在料理大赛中获胜，提升两个村庄的关系就需要用最好的材料制作出最强的料理。那么如何才能快速提升一种作物的品质呢？刻意而为的话那就要先开垦出连续量十分多的田地，然后将你要提升品质的作物种植下去，并在其他地方插满化肥，每天每个化肥都能供给1剂量的养分给这个作物，通过以上表格的计算，你就可轻松创造出最高品质的农作物了。

台风和大雪的发生日

游戏中台风和大雪的发生日期是限定在某几个具体日子内的，在夏天的8日、16日、22日、29日这四天中会随机发生台风天气。而大雪则是随机在冬天的3日、11日、15日、20日、28日这几天中出现，然而当这几天正好有重要的节日发生时，那当天必然是一个大晴天。

令人怀念的背景音乐

相信系列的老玩家一定已经发现了，在本作中拥有许多大家耳熟能详的曲子，那么到底有哪些乐曲呢，这里就为大家介绍一下。



■女神大人介绍双子村过去时的BGM，是2003年发售的《牧场物语 美妙人生》的片头曲。

■游戏中的剧情BGM是1999年发售的《牧场物语 中秋之月》的事件BGM。

■音乐祭这个节日时演奏的也是以往作品的背景音乐，第一年的是NDS版《精灵驿站》的秋天BGM，而第二年音乐祭的音乐则是1996年初代《牧场物语》的春天BGM。

如果爱，请深爱

刚刚拿到稿子时发现全篇的人称代词都是"我"，看到最后一句才知道这篇稿子是以黑上为主角，为了和前一篇文章统一，最后让寂德同学修改了一下人称代词。但是有一个问题就出来了：为什么黑上是"我"？难道寂德同学的内心世界其实是如此地阴暗？搞了半天你居然是个腹黑闷骚男啊！还和我抢宁宁！老子不依（拍地板）！

文 JIDE

栏目主持 阿砻

训练（中）

咯咔！——这声音并不是用耳朵听到的，而是从身体内部传进大脑的。

有人说，人生就像无数个十字路口，每个路口都会与他人相逢并相互改变，尽管可能本人没有察觉。

今天傍晚，黑上在打工的快餐店听到两个人在讨论他学校的"体育祭"。简单来说就是学校搞的类似运动会一样的活动，如果能得到名次的话一定会得到许多人的关注。虽然黑上本身并不是个爱表现的人，但他又转而一想：女孩子的话总是比较欣赏擅长运动的男生吧？

虽然黑上还没有决定要参加什么项目，但他知道体育这东西，脚上的工夫是不能少的。黄昏时分，他离开了快餐店，来到附近的小公园之后，有些意外地发现已经有个人在那里做着热身运动了——那个人正是刚刚在快餐店里谈论"体育祭"的其中一人。

"看来这个人也是要参加比赛了，正好可以把他视为自己的竞争对手！"黑上握紧拳头这么想着。那个不知道名字的人向着夕阳的方向挥了挥手，那里正好被墙挡住了，看不见他在和谁告别。之后，他便开始跑起来了，而黑上则跟在了他的后边，和他之间保持着一段距离，一来是为了不让他发现，二来是可以知道大概要跑多长的距离。

在绕了近四个街区后，黑上跟着那人回到了小公园，看到他"扑通"一声趴倒下去，心中一阵暗喜，"呵呵，终于没有体力了吧？我可是还能跑呢！"但这时，一个小小的黑影靠近了那人，借助昏暗的灯光，隐约可以看出那是个穿学校制服的女孩子。

这理应十分温馨的场面，并没有让黑上感动，而是让他的心中一酸，一种既羡慕又无奈的心情油然而生。羡慕自然不必说，而无奈则是因为他没有把体力练习的事告诉宁宁，所以那位姐姐现在应该在家里，看着电视之类的……

黑上摸摸自己的胸口，他突然发现自己内心真的十分丑陋，因为他受不了这真与美的场面，于是他只得默默地离开，有些孤寂。突然，一切都不见了，他独自一人走在这陌生的街道，仿佛那个无尽的深渊又回来了，仿佛它又一次将黑上整个吞噬下去。虽然他一直以为自己已经摆脱了那漆黑的冰窟，但他错了，它一直存在于心中，未曾离去；它一直虎视眈眈地等待着一个机会，一个将他重新吞噬的机会。

但黑上是不会那么容易就认输的，在搬到这个城市后，他遇见了宁宁，宁宁的微笑足以撑动他心中的冻岩，宁宁的声音可以传进他心中的深渊，宁宁的灵魂可以拯救他的一切！

黑上又继续跑起来了，浑然不觉之前的疲

累，他自信地微笑着，感觉这世界上没有什么可以阻止得了他……

咯咔！

黑上的身子一斜，接着整个人顺势跌了下去，钻心的痛楚使他明白右脚踝出状况了。全身的力量就像被迅速抽走一般，黑上蜷缩着身子开始颤抖，冷汗也快速地布满了额头。他硬咬着牙，脱去受伤的那只脚的鞋——右脚踝已经肿起来了，活像一个大包。瞬间的剧痛渐渐淡去，但他仍睁大着眼睛，看着受伤的部位，“应……应该还可以走的吧？”——他无法接受这样的事实，努力地穿上鞋，扶着墙站了起来，虽然有些吃力，但总算是站稳了。

“迈步走啊！”黑上对自己的脚说着，一分钟……两分钟……他却始终无法抬起脚，哪怕迈出一小步。

“不……不会吧……”他的声音也开始颤抖了。“快……快走啊！”他用近乎命令的声音叫着，终于，迈出了一小步，又一小步。当满心欣喜地看到自己还能行走时，他就放开了扶墙的手，又向前迈了一步。正当右脚着地的一刹那，他根本无法感觉到有任何力量的支撑，右腿随之一软，结果，他又一次重重地摔在了地上。

黑上用手使劲撑着身子坐起来，他现在只有苦笑。

命运就是这样，总是会在人以为正要展翅高飞的时候去折断他们的翅膀。

他认输了，背靠着墙，路灯的光照亮着他的周围。“喵～”，从黑暗中钻出一只小猫，它似乎是看出了黑上那悲凉的心声，慢慢向他靠了过来——黑上突然发现这只猫是经常出现在他打工的快餐店后门的那只“小黑”。

“小黑，你跑到哪里去了？”

黑上吃了一惊，这个声音他再熟悉不过了，但这种状态怎么可以被宁宁看见呢？在他拼命地挣扎着抓着墙站起来的同时，宁宁也出现在了黑上的面前。

“黑上？你怎么会在这里？”宁宁一脸惊奇地看着有些狼狈的男孩。

“哈哈…… 我，我是来散步的。”黑上有些害怕，偷偷把擦伤的手臂藏在了身后。

“嗯？”宁宁很明显不相信他的话，“那么我陪你一起吧！”

若是平时，黑上一定会爽快地答应，但现在这个状况却有点无奈……看到他犹豫不决的样子，宁宁走过来挽着黑上的手臂，笑着说，“好啦好啦，别怕，姐姐不会伤害你的～”

接着她又低头对小黑说：“抱歉呢，姐姐要陪这个人散步去了，不能和你玩了，下次吧！”

刚开始黑上还在硬撑，但没走几步，他的右脚已经忍受不了疼痛，虽然竭力掩饰，但还是被细心的宁宁发现了异样。

“你……你的右脚怎么了？”她轻轻地问道。

“没……没事！”黑上绝不想让她知道自己受伤的事情，因为看到她难过会让黑上备加难受，他宁愿自己的痛苦加倍，也不愿看到宁宁伤心。

“还说没事？让我看看！”说着她就蹲了下去，“啊！”宁宁惊讶地叫了一声。

“这可不得了，得快去医院才行！”她紧张地说着。

几经周折，黑上到家的时候已经是子夜了，对宁宁也是充满了无限的歉意，不论是她将黑上送到医院还是让她如此担心。他惟一能做的只有拿出手机。

“宁宁，到家了么？今天真是抱歉，让你受累了，早点休息吧！”

大约过了几分钟，他收到了宁宁的回复。

“嗯，到家了。黑上君也是，早些睡觉哦！其实你不用瞒着我去练习的，我可以帮你准备点水之类的东西啊。我的一个朋友今天告诉我那个‘体育祭’的消息了，我就猜你会不会参加呢，不过，真是可惜呢……虽然医生说骨头没有受伤，但黑上你一定要静养，不准乱来哦！乖，最后，晚安的KISS送给你，亲～☆”

翻着病历卡——高岭医院，骨科，静养两周。黑上躺在床上，看着天花板，“下周继续吧。”

洛克人世界

大家好，欢迎收看本辑的RMTV洛克访谈节目。在上一辑里我们与刚刚回收完ZERO的莱特博士进行了短暂的交谈，今天我们将继续跟随他的脚步，一点点地揭开英雄"X"的诞生过程。再次有请莱特博士。

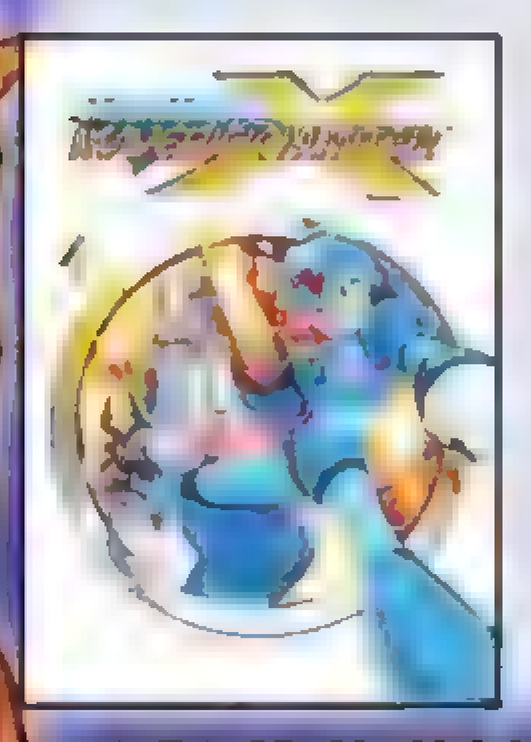
莱特：大家好，又是好久不见，呵呵。

肥猫：是啊，不知不觉间又过去了这么长的时间。说起来，您回收的ZERO后来怎样了呢？

莱特：唔。当时我们只是对他进行了隔离而已，并且一直持续到了现在。

肥猫：啊……为什么呢？

莱特：事情是这样的，对那个机器人的解析结果出来后，我们发现仅凭目前的技术是无法彻底安全地消灭这个机器人的。而强行销毁他很有可能导致其所携带的Z病毒泄漏，这样整个世界的机器人都会遭殃。目前惟一可以确认的是，ZERO可以被安全地封印大约100年左右，因此这些年来我们都在研究未来的对策。



肥猫：结果呢？

莱特：和许多科学家共同讨论之后，我们决定以洛克的战斗资料为基础，制造出拥有接近于ZERO力量的思考型机器人。如果能够量产这种机器人，我们就拥有了与ZERO对抗的资本了。为了昭示这个新一代机器人的无限可能性，我把他命名为"X"。

肥猫："X"……是个好名字。

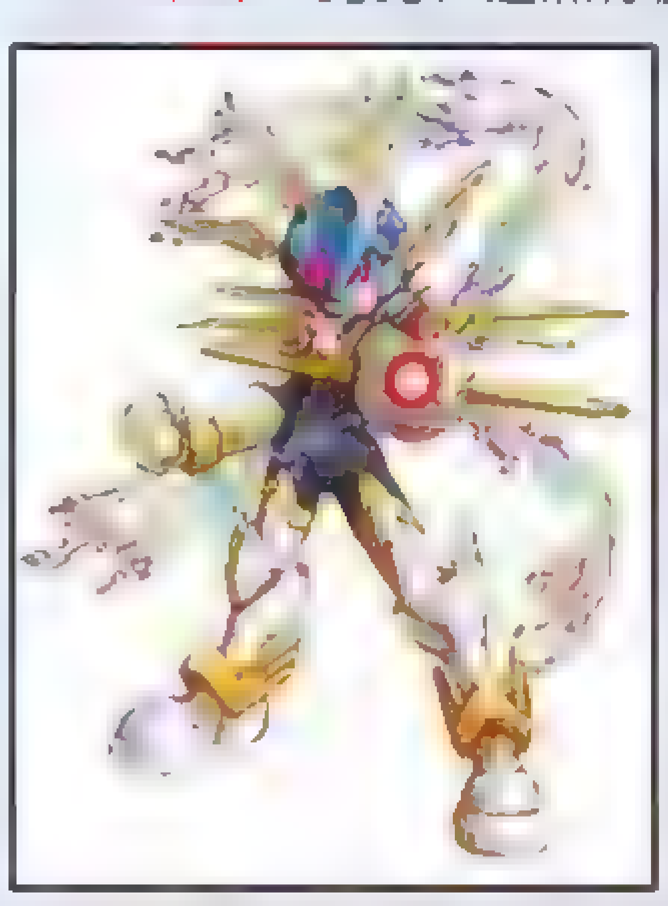
莱特：但是，在执行这一计划的过程中我们遇到了一些完全无法解决的难题。

[illegible] 怎么说呢？

莱特：以现在的成本和材料而言，我们没有办法在保证X质量的前提下量产X。而如果因此降低X的性能，这一切就毫无意义了。

[illegible] 也就是说只能生产一台原型机器人了。话说回来，如果博士您量产了X，您怎么保证X不会感染Z病毒呢？

莱特：呵呵，这点你放心，我专门针对Z病毒设计了防护程序。但是，思考型机器人毕竟是新生的事物，根据我的研究，我认为他们有可能会出现思考故障，违反机器人三定律。而这所造成的危害将是更加巨大的。



[illegible] 也许有朋友对这个三定律不是

很了解，我在这里稍作解释。这一定律由著名的科幻小说家阿西莫夫在1942年提出，成为了机械伦理学的基础，被认为是某个时期内机器人的普适定律，任何机器人的逻辑思维都构筑于这个定律的基础之上。其内容为：1.机器人不得伤害人类，或看到人类受到伤害而袖手旁观。2.在不违反第一定律的前提下，机器人必须绝对服从人类给出的任何命令。3.在不违反第一定律和第二定律的前提下，机器人必须尽力保护自己。虽然在形式上，机器人三定律有着数学公式般的美感，简洁、鲜明，而且前后逻辑环环相扣，具有瞬间揭示"从属"关系的奇妙魅力。但是，这一定律内部也存在着一些近乎不可调和的逻辑漏洞，比如机器人在看到人类从事危险但却不得不做的工作的时候会加以错误的阻拦；再比如机器人的主人要求机器人抢劫银行，机器人的思维将难以判断抢劫银行的行为是否包含在"伤害人类"的定义内。虽然在阿西莫夫晚年完善了三定律，加入了优先于所有定律之前的第零定律：机器人必须保护人类的整体利益不受伤害。但是对这一"整体利益"的定义就连人类自己也想不清楚。诸如是否就应该将破坏环境的人类消灭、毁掉全人类的武器库、乃至抹去人类的思考意识之类的问题，我想不管是对机器人还是对人类而言，永远都没有确切的答案的吧。

莱特：或许这种"漏洞"其实不是漏洞，而是从根本上展现了机器人，甚至于人类迷失于"存在"、"意义"等迷宫中的巨大悲剧而已呢……如果X的思维出现漏洞，违反了任何一条定律，地球上都将没有任何力量能够阻止他。

是呢，光是想象一下ZERO和X同时暴走的样子就让人觉得不寒而栗啊。

莱特：而且，以现有的技术，对X进行完全的安全性检查需要30年以上的时间。恐怕我活不到那个时候了。因此，我决定将X封入能进行自动检测的胶囊中，携带了充足能源的胶囊能够自动分析和检查他身体中的各项不完善数据并进行修正。

肥猫：但是，博士您为什么不选择让别人代替您进行这份工作呢？

莱特：不行的，唉。如果再出现一个像威利这样的人，所有这一切就白费了。毕竟三十年对人类而言很长很长，而科学界也容不下默默无闻地工作30年表面上却毫无建树的科学家。所以在将X放入胶囊中的那一刻，我就给X上了锁。

：没有打开的可能性么？

莱特：我用坚固而且非常厚的钛合金制造的胶囊，就算是利用现在最先进的切割技术也要花40年才能打开它。这是我所能想到的最保险的方案了。

：嗯，您的方案一定会实现的。那么，博士您接下来还有什么计划么？

莱特：呼。这么多年了，威利这老家伙就这么去了，有点寂寞啊。接下来么，我打算周游世界。很小的时候就期待着将来有这样的一天。

二次元的世界真好呐，孩子后代房屋贷款啥的都不用考虑呢。

莱特：顺便也给X的升级部件找一些地方藏着，让他也体验一下寻宝的乐趣，哈哈。

肥猫：……

莱特：其实这也是抑制X初期实力的方案之一，如果万一X的安全性检查失败了，没有那些部件的X还是比较容易对付的。

您想得真周到。那么，这次时间也差不多了，这也许是您最后一次和读者们见面了，您想对他们说点什么呢？

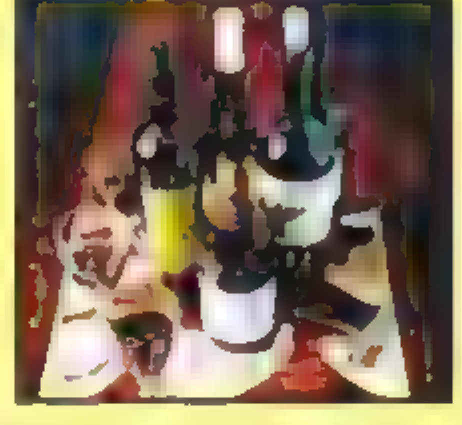
莱特：连续两辑都是我，这张老脸想必大家也看腻了吧？嘿嘿，我一把老骨头，就不和大家磨磨叽叽的啦，那么，就此祝福大家都能找到自身"存在"的"意义"吧。大家再见！

希望您旅途愉快！至此，我们已经跨过了元祖"《洛克人》系列"所走过的岁月。然而洛克人的故事绝没有因此结束，历史即将翻开崭新而辉煌的篇章。请大家期待下一辑的"洛克人世界"！

待大家看到本辑《教室》的时候，国庆节已经成为了历史，有跟自己的女/男朋友过一个愉快的假期吗？AKIHA为还没有双宿双飞的魔法师们准备了这篇有关初次约会的文章，如果有对号入座的人士能够从中得到一点启发，那就最好不过了。

文 AKIHA

女性初次约会不愿前往之地



由于第一次约会对于两人的恋爱发展会起到很大的意义，因此日本的某本时尚杂志对女性读者就“初次约会最不想去的地方”进行了一次问卷调查，并统计出了意见最多的九个地方。虽然调查的对象是日本女性，不过想来对于中国的朋友们也有不错的参考价值。但是如果偏离了蛋疼新闻的宗旨，估计有读者会说我在骗稿费了。那么具体蛋疼在哪里？先容笔者卖个关子，详见下文。

1.图谋不轨的独身住宅

●“一个人住的房子里？感觉有古怪。”（20来岁女性）●“第一次约会就在对方家里？一定是花花公子吧。”（20来岁女性）

2.两人独处的卡拉OK包房

●“两人独处的封闭空间，感觉对方在打什么主意。”（10来岁女性）●“不知道对方的歌曲喜好，选曲会很踌躇。”（20来岁女性）

3.高峰时间的游乐场

●“高峰时间的游乐场会排队等上很久，对话持续不下去。”（20来岁女性）●“人太多太嘈杂，感觉不好。”（20来岁女性）

4.夏天的户外游

●“会顾虑出汗等等一些很麻烦的事情，如果出了晒痕就更糟糕了。”（20来岁女性）●“刚约会就要看泳装，觉得对方不怀好意。”（30来岁女性）

5.没有用餐步骤的电影院约会

●“第一次约会不是想看电影，而是想多知道些对方的事。”（20来岁女性）●“观后感完全对不上的话会很尴尬。”（10来岁女性）

6.让人紧张的高级餐厅

●“第一次约会本来就很紧张了，还要刻意带去令人紧张的地方……”（20来岁女性）●“至少在前几次约会时，不想去那么凝重的地方。”（20来岁女性）

7.烟熏弥漫的烤肉店

●“难得好好化的妆，都被烟熏掉了。”（20来岁女性）●“满嘴都是烤肉味，实在没有约会的气氛。”（20来岁女性）

8.化妆禁地的拉面屋

●“化的妆会慢慢掉落，没法悠闲。”（40来岁女性）●“第一次约会可不想留下吸面条的声音。”（20来岁女性）

9.在随处可见的家庭餐馆里懒散地度过

●“至少第一次约会希望对方能展现大方的一面。”（20来岁女性）●“很容易产生对方没钱又不够关心自己的感觉。”（20来岁女性）

>じゃあ、どこ行きゃいいんだよwww。（jya、do ko i kya i in da yo。）
译文：那你说我们该去哪儿啊（笑）。
>美术馆しかないなwww。（bi jyu tsu kan si ka nai na。）
译文：我看就只有美术馆了吧（笑）。
>初デートで、美术馆行ったら作品谈义で口论になって分かれたwww。（ha tsu de–to de、bi jyu tsu kan i tta ra sa ku hin dan gi de ko–ron ni na tte wa ka re ta。）
译文：第一次约会去美术馆，就作品意义进行讨论，发展到争吵，结果分手了（笑）。
>高いのはダメ、安いのはダメ、肉もダメ、ラーメンもダメ、自宅で食うのもダメ、屋外で食うのもダメ、食わないのもダメ……女って何を食わせたら满足するんだ？（ta ka i no wa da me、ya su i no wa da me、ni ku mo da me、ra–men mo da me、ji ta ku de ku u no mo da me、o ku gai de ku u no mo da me、ku wa nai no mo da me ……on na tte na ni wo ku wa se ta ra man zo ku su run da？）
译文：贵了不行，便宜了不行，肉也不行，拉面也不行，在自家吃不行，在外面吃也不行，不吃也不行……结果她们到底要吃什么才满意？
>これに该当しない饮食店が思いつかない。（ko re ni gai to–si nai in syo ku ten ga o mo i tsu ka nai。）
译文：我想不到除此以外的饮食店。
>6と9、どっちやねん？（ro ku to kyu–、do qi ya nen？）
译文：6和9你到底选哪边？
>初デートはいつも川だが、2度と再会することがない。（ha tsu de–to wa i tsu mo ka wa da ga、ni do to sai kai su ru ko to ga nai。）
译文：第一次约会总是选的河边，不过从来没有第二次。
>裁判傍听とか以外にいいんじゃない？（sai ban bo–tyo–to ka i gai ni i in jya nai？）
译文：除了旁听案件审判以外怎样都行吧？
>彼女に决めてもらえばいいのか？（ka no jyo ni ki me te mo ra e ba i i no ka？）
　>"自分で决められない人ってヤダ"って言われるのがオチだぞ。（ji bun de ki me ra re nai hi to tte ya da tte i wa re ru no ga o qi da zo。）
译文：让女友来决定怎样？
　会被说"我不喜欢不能自己拿主意的人"哦。

看到这里大家应该知道笔者的意思了吧。对于这个调查，很出乎意外的是，大家并没有表现出"啊，原来如此"之类恍然大悟的反应，反而大多数网民对于这些答案都嗤之以鼻，不断进行冷嘲热讽。笔者并不认为这种规模的嘲讽全是出自单身网民之口，而是很好反映了大家对于这个话题的看法。对于单身男性来说，"女人心，海底针"这一说法得到了很统一地认识（在后期的留言中，甚至开始互相诉说约会被甩的经历）；而对于成双成对的男性和女性来说，虽然有认为部分观点正确（主要在4与9上），不过对于大多数说法还是持否定态度，并积极为单身男性出谋划策。

那么受到大多数人否定的原文的正确性究竟如何，就要留给大家自己判断了。笔者只多说一句废话：重要的始终是两人之间的心意。

驮洒落（だじゃれ）二

在上次的驮洒落部分中，笔者放上的全部是读音相同的词组。这次我们就来看看相近的词组。

盐がなくてしょうがない。（si o ga na ku te syo–ga nai。）
译文：没盐就没办法了。
布団が吹っ飞んだ。（fu ton ga fu tto n da。）
译文：被子飞起来了。
ロシアの杀し屋（ころしや）は恐ろしや。（ro si a no ko ro si ya wa o so ro si ya。）
译文：俄罗斯的杀手真恐怖。
スーパー钱汤に行く人は数パーセントくらいだ。（su–pa–sen to–ni i ku hi to wa su pa–sen to ku ra i da。）
译文：去超级澡堂的人只有百分之几。
だじゃればかり言っているのはだれじゃ。（da jya re ba ka ri i tte i ru no wa da re jya。）
译文：老在说驮洒落的那人是谁。

栏目主持：苍穹

在9月30日，《重装机兵3》的主创人员在阿佐谷与一百余名玩家见面，召开了一个小型的特别活动，名为"创造《重装机兵》的男人们"。宫刚宽、门仓聪等人悉数到场，除了大谈系列的制作秘话外，也回答了玩家们最为关心的续作问题。为了让"战车浪漫"的内容更加多元化，本次栏目就将为读者们献上这次活动的相关介绍。

"《重装机兵》系列"制作秘话

由于本次活动是限制人数并提前在网上征集的，因此到场的玩家只有100余人。原本不大的房间被热情的玩家们簇拥着，会场内则播放着经典的BGM《战车恰恰》，显得非常有气氛。除了系列的"铁三角"组合外，还有三位与初代相关的制作人也来到了现场。

在轻松的暖场谈话后，活动很快切入了正题。在嘉宾们纷纷回忆初代的制作过程时，富泽昭仁取出了当时的企划书。看到20年前的企划，宫刚宽不禁感叹道："《重装机兵》是我策划的作品中完成得最顺利的，一想到标题，各种点子就随之孕育而生了。"实际上在初代开发前不久，宫刚宽负责的一款作品刚刚被勒令停止，因此他也希望倾尽所能把《重装机兵》做好。原本初代是想赶在SFC登场前发售的，但实际制作起来后企划却不断拓展，

桝田省治
游戏设计，除了《MM》初代与2代外，还负责过《天外魔境》、《跨过俺的尸体》等多款人气作品。

山本贵嗣
负责"《MM》系列"的角色设定、插画等工作（不包括《MS》的系列作品）。

宫刚宽
参加了《MM》、《MS》系列大部分作品的开发，Crea-tech公司的创始人，另外还在《少年Jump》上以"宫王"的身分活跃在专栏中。

田内智树
在Data East时代就随着宫刚宽参与了初代开发的制作人，也是《MM3》的监督。

门仓聪
担任了系列全部的配乐的编曲，在动画界也同样活跃，80后熟悉的动画《魔神英雄传》的音乐就出自他手。

富泽昭仁
参与并辅佐了《MM》初代的企划及剧本，以作家的身分活跃在众多游戏作品中。同时也是本次活动的主创人。

▲山本贵嗣在现场画出《重装机兵2》里的经典BOSS。

▲会场四处还张贴着贯穿“《重装机兵》系列”的“通缉令”。

▲会场中展出的“赤色恶魔”红狼的战车——“R Wolf”的模型。

开发时间也一再延长，结果到了SFC发售后一年才终于问世。在宫刚宽感慨“初代的开发真的是拖延了很久啊”的时候，山本贵嗣则突然说道：“何止初代，全系列的开发都拖延了很久嘛！”这引得全场哄堂大笑。桝田省治说到：“由于当时想做出一款不同寻常的RPG，因此没有人能想象到游戏完成后的模样。”宫刚宽则趁机爆料当年自己提出“让玩家无法自主行动（指战车破损、超重）的RPG就不同寻常”时，桝田先生曾说：“不能动了的话重启游戏机就好了嘛”。

初代的开发秘闻非常有趣，时间也过得很快。在门仓聪现场演奏了《再见明奇》等3首名曲后，活动进入了一个10分钟的小休止。活动再度开始后话题转到了本系列遇到的波折：曾策划登陆PS平台的《MM3》，在系统和赏金怪物都尚未决定的情况下，就因为开发预算等问题而草草中止了。而据宫刚宽所述，DC平台的《荒野之眼》则引入了不少当时非常流行的MMORPG《无尽任务》中的要素。宫刚宽自己就是《无尽任务》的忠实玩家，由于苦于地图切换时的等待，因此想在《荒野之眼》中实现“不需读盘、无缝衔接”，然而作为全3D的地图和角色表现的《重装机兵》，要实现这一想法的工作量极为庞大。随后的发展在上辑专栏中已经做过介绍，《荒野之眼》最终还是被迫中止，在《MM2改》惨遭失败的同时，Data East也宣告破产。虽然中途参与了《沙尘之锁》的制作，但宫刚宽仍是心碎不已：“当时想到不能再制作《重装机兵》，真的是连想死的心情都有了”。

在经过了十数年的沉寂后，《MM3》的企划终于又被提上了台面，但Enterbrain方面表示必须要用回“Metal Max”的商标。随后宫刚宽便亲自前往持有商标权的新宿Express，面对面地进行交涉。当得到对方的同意后，犹如“守得云开见月明”一般，NDS上的《MM3》也开始紧锣密鼓地制作起来。经历过数次开发中止的山本贵嗣本已心灰意冷，不想再参与游戏的制作，但是宫刚宽劝慰说：“尽最大的努力，结果怎么样无所谓”，这也改变了他的人生观并同意重回开发阵容。

随后的发展就如玩家们看到的一般，历经坎坷的《MM3》终于问世，游戏发售后宫刚宽就急于想得到玩家们的反馈，而活动的主办方则一直让他耐心等待。山本贵嗣等人开玩笑说：“要是玩家们没有什么反响，这次活动就变成谢罪会喽”，这也让会场中笑声不断。我们可以想象作为系列创始人的宫刚宽所承受的巨大压力，最终《MM3》在粉丝中广受好评，几近脱销的市场反应也让宫刚宽终于放下心中的大石。随后话题就转向了玩家们最为关心的续作方面，宫刚宽和田内智树出言谨慎：“如果制作续作的话，将会融合初代的自由度、2代的界面、改造系统以及3代的战斗。”而桝田省治则感慨地说：“历经十几年仍不会过时的理念真的是很棒！初代虽然没有得到市场的认可，但如今时代的审美终于追赶上我们的理念了。我身为制作人也差不多该决定续篇的制作了吧！”这番豪言壮语让会场顿时沸腾起来。最后宫刚宽说：“多亏了大家《重装机兵》才能走到今天，虽然不能明确地说出细节，但我们今后也一定会继续制作的！”在这句意味深长的话中，长达3个多小时的活动也圆满地画上了句号。

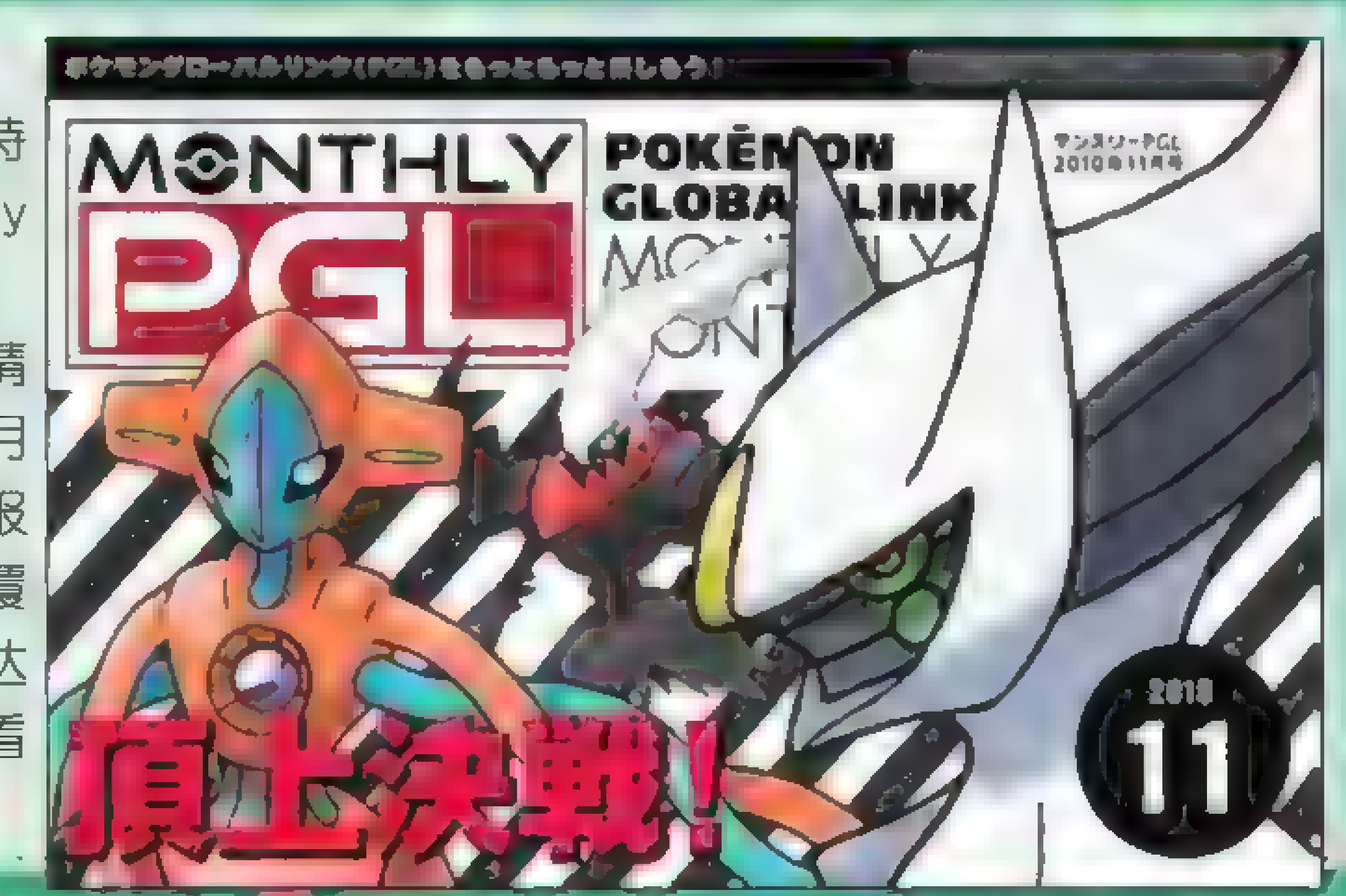
人气精灵投票结果出炉，阿尔修斯折桂

▲看来没有剧场版阿尔修斯的玩家不在少数。

早前《口袋妖怪》的官方网站开展了一项人气精灵投票活动，经过了一个半月的角逐，最终的结果终于产生，《口袋妖怪 钻石·珍珠》的神兽阿尔修斯一路领先并折得桂冠。和之前所说的一样，官方会将阿尔修斯配送给玩家，玩家只要在2010年11月5日~2011年1月31日登陆PGL就能与其相遇，并传到自己的《口袋妖怪 黑·白》中。

《口袋妖怪》官方网站推出"PGL月刊"

PGL恢复运作后不久，《口袋妖怪》的官方网站特地加设了一个名为"Monthly PGL"（PGL月刊）的页面，用来介绍每月PGL上的人气精灵以及热门活动，另外PGL月刊也有编辑的PGL功能体验报告以及PGL小知识等内容，覆盖面非常全面，想成为PGL达人，就务必每月都到这里来看一看吧。



《口袋妖怪 黑·白》秘传技雪熊宝宝配送中

冒険に役立つひでん技
「いあいぎり」
「かいりき」
「なみのり」
などを覚えられるぞ！

幻之精灵比克提尼发放结束后，口袋官网随即开始了新精灵的配送，只要在2010年10月22日～2010年11月29日期间通过NDS连接Wi-Fi，就可以下载到需要到游戏流程后期才能获得的冰系口袋妖怪雪熊宝宝，并且这只雪熊宝宝的特别之处在于自带了居合斩、怪力、冲浪等秘传技，对缺少工具宠的玩家有一定的帮助。

《口袋妖怪 黑·白》攻略本发售

作为售后周边的一环，《口袋妖怪 黑·白》的攻略书籍也紧随游戏发售，近日《口袋妖怪》官网已公布了4本《黑·白》攻略本的消息。其中包括了由小学馆推出的《快乐迷你指南 口袋妖怪 黑 最速攻略迷你指南》和《快乐迷你指南 口袋妖怪 白 最速攻略迷你指南》，两本攻略本的尺寸与NDSi相同，方便玩家们随身携带。其余两本则是由Media Factory将于11月20日推出《口袋妖怪 黑·白 官方完全冒险通关指南》以及《口袋妖怪 黑·白 官方伊宿图鉴完成指南》，其中《口袋妖怪 黑·白 官方完全冒险通关指南》还将附带一组密码，使用这组密码可以在PGL上获得梦世界特性的芳缘三主角中的其中一只。

《口袋妖怪》动画版原编剧首藤刚志去世

日本著名编剧、小说家首藤刚志因脑溢血抢救无效后逝世，终年61岁。首藤刚志是在10月28日上午6时被人发现倒在了日本JR关西线奈良站的吸烟室内，随后送往急救中心抢救，并于29日抢救无效逝世。首藤刚志担当过许多动画作品的编剧，光是《口袋妖怪》就有TV动画的第一部以及剧场版的《超梦的逆袭》和《露琪亚爆诞》等，除此之外还有《战国魔神》、《机动战舰 抚子》等知名作品，在ACG界有着极深的影响力。

经典主题乐园

相信拿到本辑《掌机王SP》时，读者们都已经沉浸在自己喜爱的游戏中了吧。虽然近期掌机平台上大作如潮，不过偶尔玩玩老游戏作为调剂也是不错的哦！本次经典主题乐园将为读者们带来一个新颖的主题“换人”，如果各位在主题的选材方面有什么好点子的话，也请通过回函表的方式告知我们。

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

文 狮子心

本辑主题 换人

“换人”这种战术频繁用于大多数竞技类体育运动中，在敌我双方势均力敌，场面胶着的情况下，“换人”往往可以起到奇效，换上的人很多时候扮演了奇兵的角色，敌我局势因此发生明显变化，从而决定了最终胜负的走向，这样经典的场面数不胜数，而在游戏里，“换人”也是玩家攻关的一种常用手段，利用不同角色各自的特点，令游戏中各种谜题化繁为简，其间取得的成就感更是不言而喻，接下来我们就介绍几款经常会出现“换人”的游戏。

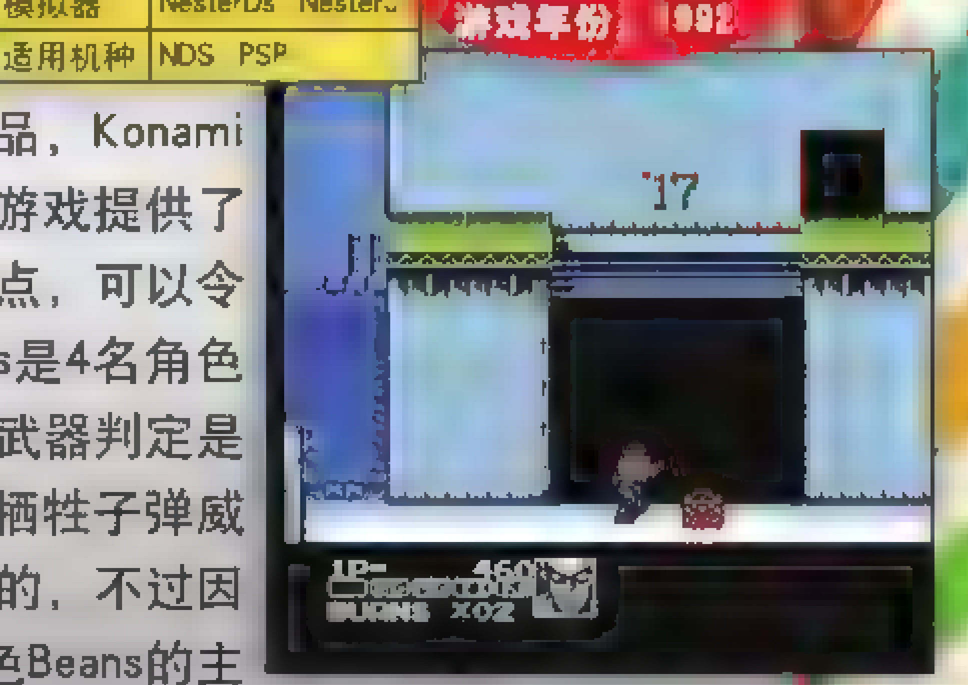
◀在体育比赛中如果掌握了教练的话，被换上场的几率就……

魂斗罗力量

原机种	FC
模拟器	NesterDs Nester..
适用机种	NDS PSP

游戏类型 STG
游戏年份 1992

1992年发售的《魂斗罗力量》作为《魂斗罗》的分支作品，Konami对其系统进行了大幅度的改动，因此也是颇受争议的一作。游戏提供了4位极具特色的不同人物供玩家随意选择，利用每个角色的特点，可以令游戏中一些关卡、BOSS战的难度大幅降低。第一位角色Burns是4名角色之中跑得最快、跳得最高的；Smith是一名狙击手，所以他的武器判定是最好的，并且拥有跟踪弹这样非常实用武器，不过这也是以牺牲子弹威力为代价的；Iron的武器是火箭炮，因此威力是所有人中最大的，不过因为体型较为彪悍，移动速度和跳跃都不太理想；最后一名角色Beans的主武器居然是地雷，可以说是典型的高手向人物。利用角色的不同特性来攻关可以让游戏的可玩性大幅度提升，因此反复挑战也不会觉得乏味。



▲通过关卡中获得的“密码箱”，可以开启不同人物的能力。

外星战将

游戏类型	ACT
游戏年份	1992

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

笔者非常喜欢的一款动作过关类游戏，本作不管是画面还是音乐在FC时代都无懈可击。游戏是根据著名连环画《兔子巴奇》改编的，Konami向我们展示了自己强大的创作能力，独具个性的角色、别具匠心的关卡设计，令那个年代的玩家欲罢不能。兔子巴奇能力是高跳，另外可以向上、下、左、右4个方向攻击；机器人布灵奇的样子十分可爱，是惟一一个可以在冰上行走不打滑的角色，另外普通攻击能摧毁冰块；猫女詹尼是一位具有读心术能力的神秘猫族，可以任意控制自己放出子弹的移动方向……不过本作的难度即使用“变态”来形容也不足以为过，因此玩家需要做好多次挑战的心理准备。

▲这里的1UP就需要使用巴奇的蓄力高跳才能取得。

恶魔城传说

原机种	FC
模拟器	NesterDs, NesterJ
适用机种	NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1989

▲格兰特不仅能用小刀远程攻击，而且是所有角色中最为灵活的。

《恶魔城》这个名字想必中国玩家肯定不会感到陌生，本作中玩家扮演的依然是手持Vampirekiller的贝尔蒙特一族——拉尔夫·贝尔蒙特，不过这次玩家不再是孤身一人作战了。游戏中有几名角色可以协助玩家：“幽灵海盗·格兰特“拥有攀墙的能力；使用的武器是小刀的“神秘的魔法师·塞珐”拥有强大的魔法攻击力，在对付BOSS时可以发挥极大的作用；还有在国内拥有无数粉丝的“少爷·阿鲁卡多”，少爷的普通攻击的威力很小，但拥有可以变身为蝙蝠飞翔的特殊能力，让游戏中的一些棘手地形变得异常简单。不过玩家每次只能携带一名辅助角色作战，因此在进行关卡之前，有必要针对关卡特点在角色间做出选择。

忍者猫

原机种	FC
模拟器	NesterDs, NesterJ
适用机种	NDS, PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1991

《忍者猫》根据同名漫画作品改编，游戏的风格至始至终都保持着轻松、诙谐。本作的难度很低，即使是一些动作游戏苦手玩家也可以游刃有余。游戏中有3名主角，虽然3名主角的能力差别并不是很大，但有趣的是另外4名辅助队员：大力猫可以毁坏关卡中出现的挡路巨石；钻地猫可以钻入关卡中的特殊地形；最后两名角色分别可以进行飞行和游泳——利用这些不同能力可以发现关卡中的众多隐藏要素。游戏的最大亮点莫过于充斥着大量的恶搞元素，如果看得懂日文的话会发现很多过场动画都让人忍俊不禁，总之这是一款让玩家攻关过程中倍感愉快的游戏。

▲巨石已经阻挡不了大力猫了！

iPhone进行时

目前，全球所有苹果在线商店同时将白色版iPhone 4图片及订购信息完全删除撤下，这简直是晴天霹雳，难道白色版本iPhone 4真的会胎死腹中吗？我很难去相信这一结局，但目前的种种迹象不得不令人失望，我还是祈祷在iPhone 5上市之前白色款能正式上市，不论怎么样至少也要给全球果粉一个合理的交代啊！

情报速递

苹果在线商店终于亮相中国

在上一辑我们报道过国内iPhone 4有价无货、黄牛搅局、市场混乱后没多久，苹果便在国内正式推出了苹果在线商店服务。其最大的好处莫过于支持国内支付宝、本地银行卡(银联卡)等多种深受国内用户亲睐的支付方式了，国内大中型城市可享受免费送货上门服务，因此再也不需VISA卡、不用担心汇率以及银行审核等问题了。更重要的是黄牛会因此被逼入绝境，再也不能坑害百姓了。除此之外，针对学生和教师用户，在线商店还提供优惠措施，可谓非常厚道。然而目前国内市场严重饥渴，在线商店内的iPhone 4再次脱销，希望苹果很快就能补货上架。虽然随着国内苹果在线商店的推出，市场已随之渐入正轨，但如果你喜欢iPhone 4，那还是尽快出手吧！

iPhone打游戏没手感？Tactile+Plus帮你搞定！

随着iPhone 4的推出，iPhone的机能可谓越来越强劲，App Store上游戏阵容也越来越“恐怖”，尤其那些针对iPhone独有特性的创意游戏，可玩性非常高。然而对于传统动作游戏来说，iPhone从来都是力不从心，只因为它那没有按键的硬伤，只能通过多点触摸来虚拟滑杆按键的方式来补救。虽然正常操控得以解决，但仍缺乏按键回馈及动作游戏最重要的手感。不过现在好了，日本一家名为Nosho An的厂商推出了一款新奇的产品——Tactile+Plus。它可以像贴膜一样贴到iPhone的屏幕上，用以匹配虚拟滑杆按键的方位。同时它的材质在完美保证物理按键手感的同时更是可以保证正常的触屏操作而不造成影响，其小巧便携的特性更是其最大的卖点。标配包含两套方向按键和八个独立的功能按键，售价为600日元（不含税），目前Nosho-An官网已可订购，您不妨一试。

Game 游戏 侍II 复仇

Samurai II: Vengeance

■MADFINGER Games■ACT■82.4 MB■2.99美元

以日本武士为题材的动作游戏《侍》系列终于推出了最新的第二作，美丽的日式水墨风格画面、爽快的斩杀再度全面进化。本作剧情紧接前作，主角踏上了自己的复仇之旅。由于本作仅支持iPhone 3GS和iPhone 4，使得本作的画面有了质的飞跃。得益于iPhone 4的超高分辨率，游戏画面看起来没有任何锯齿。游戏在操作方面摒弃了前作的划屏式触摸操作，而采用了时下流行的虚拟滑杆操作，并加入了翻滚回避动作，玩家能更容易使出各种威力惊人的斩杀技能，并大大提高了战斗节奏。本作全新加入了众多危险重重的机关，使得整体难度大大提高，充满了挑战。游戏对应游戏中心功能，并有24个成就等待玩家挑战，同时还可以联线上传自己每关的攻破时间及分数等信息，用于参与全球排名。

POCKET HALO 光环 视频收录

Game 游戏 现代战争2 黑色飞马

Modern Combat 2: Black Pegasus

■Gameloft■FPS■440MB■6.99美元

"《现代战争》系列"是Gameloft去年推出的后起之秀，初代作品凭借超高的素质，成为了手机平台上当之无愧的FPS王者，时隔一年该系列的第二作《现代战争2 黑色飞马》正式推出，在线模式是本作最大的卖点。游戏支持官方简体中文，且原生支持Retina高清显示屏，虽然建模仍然有些粗陋，多边形数不多，但贴图非常精细，配合着高素质的音画演出效果，战争气氛十足。游戏还支持共享iPod音乐库功能，你甚至可以将《使命召唤》的原声音乐放入iPod用以替代游戏本身的BGM。本作的默认操作仍然是虚拟滑杆控制，但如果你使用iPhone 4游戏的话，就务必开启独有的三轴陀螺仪辅助操作功能，它能非常准确的感应到每一个动作，不仅有趣且让瞄准射击更加得心应手。游戏本身很多地方都借鉴了"《使命召唤》系列"，就连游戏名称都非常接近，但Gameloft要走的路却还很长。

POCKET HALO 光环 视频收录

Software 软件 《使命召唤 黑暗行动》生存指南

Call of Duty: Black Ops ULTD

■Jason Bender■155MB■0.99美元

目前家用机版的《使命召唤 黑暗行动》已经全球发卖了，全球所有FPS玩家也已开始酣战厮杀，不过提前做好对本作的资料收集等预习工作就显得十分重要，Jason Bender便为全球COD玩家推出了这样一款量身定做的《使命召唤 黑暗行动》资料收集、生存指南等一体化的实用应用软件。软件中包含了武器图鉴、角色简介、游戏壁纸、游戏视频、网战地图、连杀奖励、系统答疑等在内的众多实用资料，可谓应有尽有。软件采用详细的图文介绍来方便玩家查阅使用，非常方便人性化，界面设计也十分贴近游戏本身的界面风格，华丽十足。喜欢《COD》的玩家可以尝试本款软件。

天气一天比一天冷，但游戏市场却一天比一天热，随着年末将至，游戏大作也来得越来越多，像《大神传 小小太阳》、《口袋妖怪 黑·白》都还没怎么玩，《战神 斯巴达幽灵》、《黄金太阳DS》、《天空机器人》这些就都来了。作为一个时间少但对很多大作都有感情的本人来说，这个时候就只能牙一咬心一横：让游戏大潮来得更猛烈些吧！本人赊欠的游戏债已经很多，不怕再多几个……说来本人学生时代以及刚参加工作时，也是大作一个不落，而且每个都玩得很深入，如今这些日子就只存在于回忆中了。人这一辈子可以无忧无虑充分享受游戏的日子貌似并不多，各位珍惜吧。

求帮忙

3月份我用自己攒的钱买了一台PSP，但前天不幸被老师没收了，接下来按照我们学校的传统，就该由老师还给我家长了。到时候老妈老爸拿到PSP，我可就没法解释了，所以恳请小编，寄我一本5月份的、上面有我名字的假中奖名单的《掌机王SP》，奖品要是一等奖PSP，如果帮忙，万分感谢！

湖北 小挺

苍穹：为了圆一个谎需要更多的谎言，到头来你会发现这么做是不明智的。

白菜：自己攒钱买的有什么不好，何必这样偷偷摸摸的呢？

[illegible] 直接说是借的不是更好吗？以后还可以继续在地下作战，如果说是自己的，就算拿得回来以后想玩也得受制于父母。

胧月：乌冬你不能这样……好吧，小编个人很想帮你度过危机，但毕竟不能为造假做表率。老实说本人在学生时期也有类似经历，不过现在回过头来看，还是向父母坦白比较好。

马修：我撒过类似的慌……结果知道怎样吗？游戏机照样被没收，而说了实话后父母也没因此断了我的午饭钱，只是劝告我以后午饭吃好。

朋友病了

我的好朋友病了，他已经有一个星期没有上学了，由于他比我小好多岁，他家长不让我俩来往，所以我俩都是偷着一起玩，时间长了，也就有感情了，可是他现在病重，我也不能去他家看望他，我很想他，我到底该怎么办呢？请小编给我想想办法，谢谢！

石家庄 老莲

酷洛洛：难道是传说中的忘年之交？试试送点水果什么的到他家吧，哪怕是不能见面，只要你的朋友知道是你送过去的，肯定也会十分高兴的，作为父母，如果看见有人为自己的孩子担心，并送上祝福，一般都不会拒绝吧。

马修：单看昵称，这位叫“老莲”的朋友也不算小……

请让我华华丽丽地路过“掌门人”吧，高三党，杯具路过。（石家庄 苍岚之羽）

战神 斯巴达幽灵 4人

伊娃：与其当它为一款发泄的好游戏，不如作为剧情片让自己震撼一把。

口袋妖怪·黑·白 2人

胧月：虽然我尚未有时间尝试，但《黑·白》在小编中的人气跟我整理的销量榜情况相仿，可谓“长玩长卖”。

入手3DS的时间

住了宿后NDSi被老妈收走了，于是高中宿舍生活相当无趣，无聊之极就看看自备的漫画及《掌机王SP》，弥补了内心的空虚。话说老任要发售《黑·白》同捆主机了，看得我真眼馋啊，网上卖1800～2000，再看自己的“小金库”，汗！本人下定决心，在2012年高考后入手3DS，已经开始疯狂攒钱了，希望到时候有行货或《黑·白》资料篇的游戏同捆版就好了。小编们建议我何时入手3DS？高考后暑假是最合适的时间吗？

北京 陈佳明

胧月：有钱有闲就入吧。

乌冬：就时间段来讲，高考后的暑假的确是入手游戏机的好时机，毕竟这样的长假一生中没有几次。

阿鲁：《深爱3D》发售的时候就是购买3DS最合适的时间（揉脸）。

马修：两年后，确实可能该出《黑·白》的资料篇了，不过同捆限定版主机的话，最早也得秋天，那个暑假估计是赶不上了。

掌门话题

由Capcom著名制作人稻船敬二离职所想到的。

虽然稻船敬二最近的风评不是太好，不过毕竟是老牌制作人了，这样就走了还是挺可惜的，希望他能在别的公司大展拳脚，继续为玩家带来优秀的游戏作。

很突然啊，本来还很关注稻船老[illegible]武者》、《失落的星球》本人都可以无视，但《洛克人》……唉，祝稻船老师一路顺风吧。

真是令人难以置信。近年来稻船老师在业界搞出了不少风波：炮轰日式游戏没前途，日本市场已死；《失落的星球2》销量惨淡；全新的《鬼泣》大幅颠覆主要角色但丁的形象，引起了大量粉丝的不满……当这个名字在业界曝光率日渐高升之时，竟然要以如此的方式戛然而止——稻船老师您究竟想干嘛？我其实是很喜欢“《洛克人》系列”的啊！どんな判断だ？

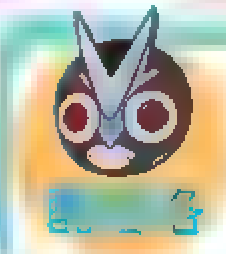
三上真司、神谷英树、稻船敬二……Capcom算是在次世代中混得不错的日系厂商，然而人才的不断流失也映射出了其内部的问题。《生化危机5》个人虽也玩了超过100小时，但三上离职带来的影响很明显地在游戏中表现了出来。而随着稻船的离去，个人很喜欢的“《鬼武者》系列”怕是又要继续潜伏了……

以前做游戏是因为兴趣，几个志同道合的朋友分工合作一下，辛苦一段时间一款自己满意的游戏就出炉；而现在做游戏是工作，一大堆人忙活几个月也做不出一个像样的游戏，而身为游戏制作人的稻船敬二现在却整天不得不和各种数字打交道，想想的确令人悲哀。当游戏和商业碰撞时，痛心的是游戏制作人，损失的则是核心玩家。所谓自由不是可以干自己想干的事，而是可以不干自己不想干的事，看得出稻船敬二是个追崇自由的人。

没了《鬼武者》我表示很遗憾，不过欢迎你光临欧美游戏市场，到时我肯定比现在更加关注你。

我只关心《失落的星球》，以后有能登陆PSP吗？

从稻船更新的博客看，他目前在Capcom的处境也就是个形象工程，很难再掌握话语权，对具体某款游戏进行核心干预了。即使继续留在公司承担商业责任的压力，扛着名誉制作人和分社长的虚衔，实际起到的作用[illegible]



相信稻船此刻的心情就和我们看见《鬼泣5》但丁的新形象一样，你说对吧，稻船。

PSP go二则

本人曾跟朋友借来PSP go，一天坐在车上玩《勇者别嚣张》，突然听见后面有两名小朋友在讨论：“喂，你看前面那人在玩什么啊？”“PSP啊，那上面不是写着么。”“哪是啊，你见过这么小的PSP吗？我告诉你，我哥哥的那个比他的这个好多了，画质都特别精美！看他那画面……”我一肚子火啊，不知道《勇者别嚣张》吗？下车我狠狠白了两位小孩一眼……话说怎么还有人连PSP go都没听说呢？

上海 ナタア

乌冬：玩自己的PSP，让别人说去吧。

胧月：童言无忌，我觉得孩子们没恶意。

伊娃：话说还有人争论PSP哪个牌子的好用呢，我也是在公车上碰见的。

白菜：这不奇怪，我的GBA SP以前常被认为是俄罗斯方块机，你懂的。

马修：《勇者别嚣张》，哈哈。车上玩游戏被小朋友们围上指指点点，这种事情我经常碰到……早习惯了，我的对策是——戴上耳机。

购入港服《黑豹 如龙新章》，花了311元为我的PSP go上再添一游戏。然后上网一看，UMD版售价均在300元以下……这不坑人呢吗？不过既然买了就要坚持，咱可以用go玩，没有PSP go的不可以（自我安慰中）……

贵阳 王士吉

白菜：你也不容易（拍肩）……

胧月：因销售渠道和市场价格变动的缘故，经常会出现实体UMD反倒比数据版便宜的情况，这位读者心态不错，值得学习。部分厂商匪夷所思到官方定价就让数据版比UMD版更贵，不知道这么扭曲的市场方针是怎么制定出的。

伊娃：你根本不是在自我安慰，你明明就是在炫耀！

乌冬：每个人的价值观都不一样，只要自己觉得值得就行。

为什么呢

我从129辑开始寄回函表，中过两次奖，上过两次玩家画廊，登过一次交流空间，可就是没上过“掌门人”，这是为什么？难道是我分享的事情不够有趣？还是字迹不工整？如果马修有什么不满请赶快提出来，我尽快改，不要让我一直不上“掌门人”啊。

北京 郝骏

就算让你上了“掌门人”，你还是拿不齐全成就，下一次你是不是又要开始打“FAQ”的主意了？

胧月：太贪心了。

白菜：我对这个名字有印象……他应该收到过我的明信片？

这……我看这位同学是来炫耀RP的吧，登了你就正中下怀了，啊，还真登了呀……

马修：玩家画廊就在“掌门人”里面啊。

只言片语 “掌门人”什么的最有爱了（其实爱的是插画）……（深圳 破天之星）

小淘气

家门口早点部的价目表几次惨遭黑手，“作案”的是门口的几个小孩，这次他们又黑了门上粘的字，早上我出来跑步，门上原本的“豆浆”变成了“口水”，后面是6角一碗，看后险些雷倒。

天津 蜗牛

乌冬：现在的熊孩子还挺能玩的呀。

阿鲁：这些熊孩子太会玩了……

苍穹：“鸡蛋”可以改成“鸟虫”，配着“口水”……（太重口了）

LIKY：我记得我有回看到我们那里公交车侧面的大幅广告，是大傻成奎安拿一瓶酒，结果有人在成奎安眼睛下面喷了红油漆，看起来眼睛在滴血，相当血腥。

伊娃：这种事小时候常干，我有个好朋友叫朱小白，于是我在我家门上写了小白朱、白小朱等，在我为自己的排列组合沾沾自喜时，当事人正好来找我玩……

白菜：早餐刚喝白粥的人表示胃酸开始逆袭……

胧月：这么说也许有点恶心，可人毕竟是要有点钻研精神的——6角一碗的口水绝对亏本，任何一种动物都不例外，最典型的就是燕子。

酷洛洛：怀念小时候用气枪把同学家大楼每一层的照明灯泡射爆的时光……（危险行为，切勿模仿）

马修：简短的一段勾起了众多小编的集体吐槽和回忆，恶作剧果然是人的天性啊。

索尼其实是对的

个人觉得索尼在今年TGS上没推出传说中的新PSP也许是个较明智的选择，再好的游戏机也需要好的游戏来支持，这就是PSP的主机性能虽强但一直无法撼动NDS地位的原因。现在和iPhone拼性能是不明智的，还不如现在这样把精力集中在游戏上，这也为玩家带来了实惠。

河北 商涛

胧月：同感。就算要出对抗3DS的新机型，也该是在任天堂秋季发布会结束后，留给自己调整的空间，TGS期间没公布是很正常的。现在索尼应把精力放到对第三方的公关和市场营销上。

乌冬：3DS是个强劲的对手，相信在没有弄清楚对手实力前Sony是不会贸然出手的。

马修：说得没错，机能画面上有iPhone在，新鲜感上3DS更不容易取代，这个时候推出豪华的大作阵容，无疑是最实际也最吸引玩家的。

扰民

终于升入大学了，我惊喜地发现同宿舍的一个二次元控女生是双机霸主，虽然我们没有联机玩过游戏，但是每次两人都会同时玩游戏。于是其他四个人就郁闷地听着我俩机子里的乱叫声音，后来我俩被说了，因为玩游戏扰民……我们只是很单纯地想吸引人来对游戏感兴趣嘛！总之，有个同玩掌机的舍友真好！

北京 王若文

苍穹：有个有共同爱好的舍友的确很棒，个人大学时带去了PS2，周末看球前总要跟舍友厮杀几把《实况》，战果嘛……自然是胜多负少啦（笑）。

马修：为什么不试试联机呢？其实你们可以试试戴上耳机的，这样就不会扰民了，而且感兴趣的自然会凑过来看的。

只言片语 / 没去TGS，非常遗憾啊。（哈尔滨 张圣垚）

144辑话题：[illegible]

存钱，买3DS，高考完毕，以上。

广州 梁浩铭

作为任天堂的FANS，我认为任天堂越来越强大了，希望3DS能全面超越PS2，成为新一代的霸者。

桂林 cth2010

3DS的3D效果能达到何种程度尚待验证，是否购买等试机后再说。相比于3DS，我更期待PSP2或PSP-4000。

苏州 [illegible]

要是所有第一方3DS游戏都有简体中文版的话，我举四肢赞成。

杭州 DeepThroat

很方便，很好玩，我想快点有一部蓝色的。

广州 洪哥

期待3DS，对于3DS的裸眼3D技术相当期待，但是2100大元的价格令吾有点失望。

广州 吴经纬

3DS的发售时间不给力，3DS版《深爱》太给力……

上海 凌翔

很想入手3DS，要努力学习，然后把3DS买了！

广州 阳仔

3DS我买定了，任天堂的机器就是特别，就是新奇好玩，希望发售日早点到来。

广州 李钊宇

这世界太美好了！

厦门 [illegible]

[illegible]

会，玩GBA。也期待3DS快来临，这样就可以把早期NDS游戏也写上去了。

深圳 无凶蓝虎

经常会玩，接触得较多的主要是FC和GBA，我觉得最好多弄一些有关于这每个机种模拟器的游戏。

西安 柴

好游戏那么多，必须要玩。

贵州 [illegible]

有啊！以前玩街机横版过关游戏，到现在还非常喜欢，希望多送点这些游戏。

广州 MAX

不会，新的已经多到玩不完了。

吴川 林茂

没有用模拟器的条件，唉。

无锡 王晨

我玩FC的《天使之翼》。

韶关 星爷

经常用模拟器玩老游戏：FC、MD。建议把经典主题乐园收录到光盘里。

石家庄 老莲

会，玩FC的《重装机兵》，玩GBA的“《洛克人》系列”等等。

桂林 艾灿

在手机上用FC模拟器，嗯，很好很强大。

郑州 伟大的漫画乐

众小编哪位和鄙人一样，下决心买水货3DS了呢？平生第一次痛苦的攒钱开始……还有，能不能用Email给“掌门人”写信啊。

北京 刷刷

马修：没有意外的话，不等神游版上市的人，买的都是水货。写信的话，当然可以用Email啦，不过不能抽奖哦

《电车GO》的专题很棒啊，看到许多火车模拟驾驶游戏的历史，什么时候国产的也来一个？

上海 王菁磊

马修：收录国内铁路线和机车的游戏么，PC上的《微软模拟火车》就有，但想在掌机上玩到[illegible]是比较没希望的。

废材的我只有每次失败的EXP，目前没攒到可以升级呢。

北京 小也

马修：在失败中前进本身也是一种成长，升级后你的能力成长会相当可观的。

去KFC打工，想攒钱买3DS和PS3。做了好多天的薯条，人都要变成干瘪瘪的薯条了，赚钱不容易啊！

上海 椿茉

马修：所以啊，以后更要好好珍惜自己打工换来的爱机哇。

144的专题很好啊，来自小JS的中肯自白……很庆幸自己还被归在良好的一类中。

上海 自己人

马修：没错，将心比心嘛，买到自己满意的东西就好，更没必要把一些小问题给升级放大，总之，除了确实有些很黑的奸商，很多还是诚信经营的。

小编们那么多游戏都通关，时间从哪来啊！我现在游戏都很少有通关或完美的。

铜陵 青蛙

马修：[illegible]

为什么我总找不到光盘里的视频？是我RP不好？

广州 小娴

马修：[illegible]

好久没玩掌机了，但是一回忆昔日的迷恋，总让我拿出它好好地触摸一番。

北京 鹏少

马修：索性你就重新玩吧，本来玩游戏就没必要成为回忆的

高二的压力比高一多许多，尤其在快班，个个都是高手，想放松都不行，导致我玩游戏的时间几乎没了，但我还是在《掌机王SP》上过足了游戏瘾。

揭阳 郑蔚博

马修：跟本人当年一样，压力大任务重没游戏玩，但有游戏书刊看，所以还是一直维持着游戏的热情。

我班主任叫李祖龙，汗！上回下课时看《SP》被发现，没收了……马修借我矛，我要屠龙。

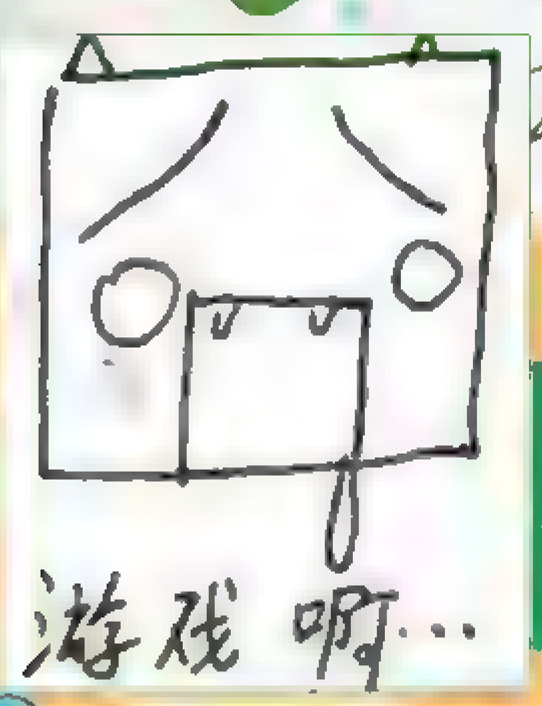
荆门 Alex

乌冬：那么多小编玩《怪物猎人携带版》，你偏喊半个小时出不了村然后放弃的马修

只言片语 143辑视频中看到一开始打招呼的人是乌冬吗？ 常州 切斯塔

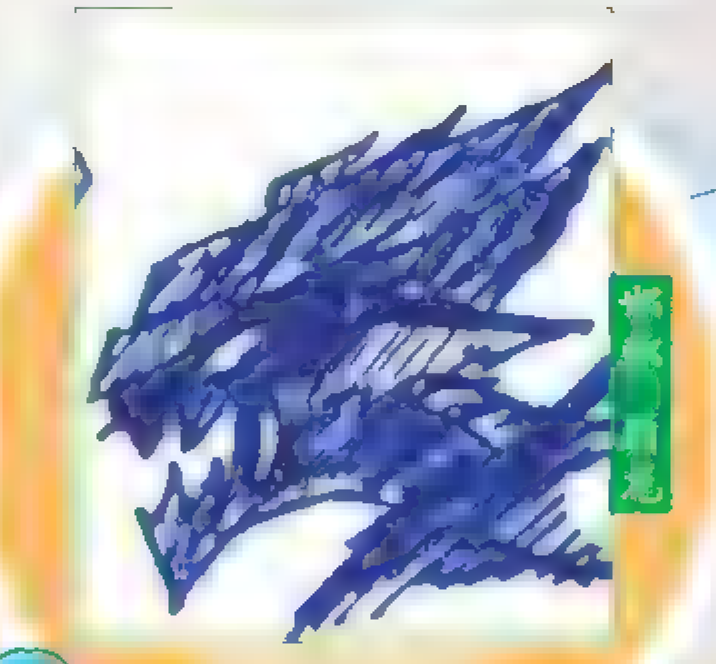
马修：皮神被画成这样……绝对是故意的。

马修：可爱的小照，相信萌到了不少玩家。

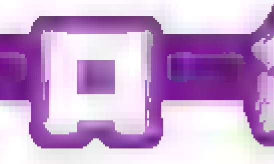


马修：看下这位朋友的年龄，正是学习紧的时候，加油吧，这种日子不会很长久的。

马修：抽奖角标很自然地成为了我爱罗的……斗笠？



马修：《MHP3》越来越近了，看得出来猎人们都等得很焦急的，呵呵。



《口袋妖怪》的影响真大！一日，本人在玩《口袋妖怪 黑·白》，不一会班里聚过来了大堆人，问了一下，原来他们都玩《口袋》！不过他们只玩过《宝石》版，没玩过《钻石·珍珠》和以后的，本来还想找他们联机呢。

乌鲁木齐 任天dog

胧月：宣传大使，不当一回试试吗？

马修：以后班里有没有人和你联机，就看你怎么做了。

白菜：上帝赐予你一个机会，你应该把握住。

广仔：某天在国内某台看到大陆版《神奇宝贝》橘子联盟的动画后，觉得《口袋妖怪》在国内的推广真是有希望了……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、106～113、130～133、144、145、146辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15－19、29～31、36辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价，28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第7、8辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

刊登辑数	刊载内容	作者笔名	需要提供消息
127辑	自由谈《游戏的记忆》	一	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
135辑	玩家点评《大家的水族馆》	罗修紫星	姓名
136辑	玩家点评《伊苏7》	sywpurple	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
138辑	自由谈《与你为邻——和小P一起的学校寄宿生活》	子宏	稿费退回，请确认并重发地址

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语 / 电脑上玩不了《街霸4》，我又没有Xbox 360，所以特别期待3DS版的。 北京 Tra

栏目主持：酷洛洛

先谈谈近期掌机破解的现状吧，首先是NDS，由于3DS还有不到半年就要发售，无论自制软件还是烧录卡都步入了低潮，随着自制软件作者退出NDS自制软件开发，其软件数量自然紧随锐减；另一边厢的烧录卡厂商也是叫苦连天，近期和从事这方面的业内人士谈话，了解到不论国内还是国外，NDS烧录卡的出货都是一片惨淡，不过没有结束也就没有开始，3DS的发售对烧录卡厂商来说或许是一个新机会，作为玩家也只好观望明年3月后的新主机破解攻防战了。

至于PSP，自制系统玩家、尤其是已购入或计划购入6.20官方系统的玩家，都在盼望圣诞前夕的到来。6.20TN HEN到底会对PSP破解现状产生怎样的变化，依然无法预测。若6.20TN HEN能获得PSP较高的执行权限，那新自制系统推出就成为了时间上的问题。而新自制系统的发布，对国内这个水货横行（或者说根本没行货）的PSP市场必定会造成极大影响。另外不得不提的是6.20TN HEN作者已经发布该程序在PSP go上的运行视频，而此前SCE又正式将PSP go的价格狂压1万日元，如果届时实现运行ISO镜像，不排除PSP go会成为国内玩家的新宠。

是不是所有的PSP-3000和V2主板PSP-2000都不能在除“原始主题”以外的主题下刷机？更疯狂的是我的PSP-3000在颜色为白色时刷机概率高达90%以上，而其他颜色无论如何都无法成功，这是主机问题？

西安 柴

1.不一定，这只是一般情况，只能说原始主题的成功率普遍较高。

2.不同主机在同一图片破解的表现上其实还是有细微的差别，因此才会有部分读者反映按照教程却无法刷图成功。只要找到属于自己PSP的高概率方法即可。

我的是PSP-2000非V3型，版本为5.50自制系统，但玩不了《艾鲁村》，而别人都能玩啊。

湖州 斯介

是否ISO未破解？假如已经是破解版，而你朋友的PSP和ISO和你又完全相同，不妨试试借你同学的记忆棒看看能够运行，以检查是否记忆棒或其中插件导致问题。

请问，NDS能播放哪些格式的音频文件和影像文件？NDS在音乐和影视播放方面真的很烂吗？谢谢

成都 Valgun

1.除NDSi/NDSi LL自身支持播放AAC格式音频外，其余NDS都需要通过烧录卡实现音乐文件播放，包括NDSi在内，使用烧录卡后通

过Moonshell就能播放MP3、OGG、WAV、M4A、AAC等主流格式的音乐了；视频方面也可以通过Moonshell来播放DPG格式视频。如果想播放RMVB、AVI这类PC上的主流视频，则需要另购专门播放视频的iPlay烧录卡。

2.音乐播放方面，自NDSi开始其音质已经有较大的改进；至于视频方面，先不论屏幕发色素，NDS单屏幕像素仅为256×192，用iPlay播放一部480P视频时效果可想而知，甚至字幕也会看不清。而且NDS最初定位就是一台游戏机，并不是PSP这类"掌上多媒体娱乐终端"，因此不能强求。

我的PSP开机，屏幕右下角有个圆圈标志，查了一下是光驱问题，开机时开光驱盖就能解决。请问小编还有别的方法吗？谢谢。

石家庄 刘梁

是开机不断读光驱的问题吧，试试用noumd插件。

1、《勇者斗恶龙 怪物统领者2》中，除了先把金属史莱姆降防，再攻击它之外，还有什么方法能够快速有效地消灭它呢？

2、我已经过关一周目了，在二周目中一次也没见过神兽之门，究竟神兽之门是什么时候出现的呢？

3、我一周目就在密林把船长打死了，之后一直没见过他，我还能再抓到他么？

广东广州 黄宇轩

1、面对金属系敌人时，有多段判定攻击的怪物是很好的选择，比如前期的蚊柱(カバシラー)。另外还可以利用魔神斩(まじんぎり)追求必杀一击，或者用金属斩(メタルぎり)切实地攻击敌人，而被动技能的金属猎人(メタルハンター)也能起到不错的效果。

2、首先，进入二周目指的是乘坐飞行船前往GP大赛会场并赢得比赛，看完游戏的Ending并储存通关存档，并不是打完邪神レオソード就算二周目了。其次，神兽之门只在固定的地点出现，在《掌机王SP》135辑的研究中有详细的地图标注。

3、船长是打不死的，击败他后其只会逃跑。要在二周目时再击败他两次(前后总共5次)，他才会加入。

《大神传 小小太阳》中，鬼火市场有个店铺上面的宝箱怎么拿不到啊！

南京 沈星

这位朋友说的应该是要求寻找暗号的场景，左上角店铺上的宝箱吧。那个宝箱在第一次进入的时候是无法得到的。需要等到第二次进入的时候，搭档为九郎，先用笔调"莺春"来到第一个店铺上，然后以"辉迹"操控九郎飞过去开启宝箱。里面是游戏中仅有一个的骨董品，而且鬼火市场一共只能进入两次，所以在此顺便提醒想要全收集的朋友一定不要放过。

为什么我把Wii硬盘的数据线插在PSP上不能给PSP充电呢？都是USB接口，也能插上，就是充不上电。

石家庄 老莲

PSP-2000和PSP-3000的USB充电功能是为防止玩家在传输过程中出现断电而设计的，因此充电的前提为PSP进入USB模式。如果无法让PSP进入USB模式，那也就无法充电了。

NDS《超级涂鸦》的3-3关卡怎么过？什么叫同时符合矮人和巨人的人物呢？

吉林 圆圆

这关很简单，Short Giant或Tall Dwarf就能搞定你的疑问。之后还有两个类似谜题，其一，同时符合笨学生和教授的人物（答案：Smart Dunce或Dumb Professor）；其二，同时符合恶棍和英雄的人物（答案：Evil Superhero或Good Villain）。虽然是矛盾形容法，但在游戏中都管用。

《DJ Max BS》中4B模式下有BUG，虽说有四个按键，但你完全可以以两个按键把它们都按到，不知道这是游戏原因还是机器的原因啊？

长沙 黄源远

《黑色立方》可以算是"《DJ Max》系列"在掌机平台上难度最高的一款作品，而你说的这种情况其实是这一作降低难度的一种方式，在按键频率过快时只要节奏准，系统就会自动判定按键成功，当然即便是这样，那些变态的任务也不是一般人能完成的。

《黑·白》里的笨笨鱼在哪抓？还有怎么进化成美丽龙呀？

深圳 小辉

《黑·白》中的笨笨鱼在1号道路可以钓到，进化成美丽龙的话，则需要笨笨鱼携带美丽鳞片（きれいなウロコ）通信交换。

小编寄语

胧月

★热烈庆祝《Persona2 罪》复刻

★本人这段时间对游戏的野心不小。《魔兽争霸3》被苍穹虐了以后想练一下NE内战，制作完《狩猎者》又想提升自己的长枪技术；听毕《THE EDGE OF SOUL》琢磨起香华应该退步了不少，得加强了，说起来，很久没看风间飞鸟穿校服了啊……《怪物猎人》还好说，RTS和FTG都是要花大量精力才能战胜其他玩家的对抗型游戏，于是我继续玩起了《真3》。（喂！）

★从体检完毕到夏季结束，由于体重成功下降了5斤，导致在饮食上不加检点，近来又有反弹迹象，必须赶紧扼制。不管怎样，我得保持清正美好奔三少年的端正形象啊。（想吐吗？这儿有盆）

白菜

□与家人通电话，听说老爸胆结石住院，一惊……后来又得知只需住院一周，长舒一口气。年纪大了要保重身体啊

□硅胶键盘套又被戳破了——自从来了编辑部之后，对待电脑的暴力指数似乎有增无减，而且两次都是戳在D键上，这下大家都明白我对D键的感情了吧

□PS3版《圣恩传说》的联动追加了《叛逆的鲁鲁修》的服装，虽然一直觉得阿斯贝尔跟朱雀有几番神似，不过没想到真能穿上那身衣服，不禁哑然失笑。

□在《天空机器人》的攻略制作过程中，再次确认自己的确不反感中二桥段，讨厌的只是无事呻吟的中二病罢了。

马修

◆来深圳后每年必然会有一次口腔溃疡，就是俗称的“烂嘴巴子”，本来在老家是一个星期自己痊愈，可来深圳后每次都持续一个月甚至数月。总结一下原因如下：1.深圳气候湿热；2.来深圳后总熬夜；3.蔬菜水果摄入少导致营养不均。话说最近最大的问题就是睡眠缺乏……

◆前几天和朋友吃饭，为了不伤朋友面子硬着头皮吃了块给夹到碟子里的南瓜饼。本人自小吃南瓜过敏，这次吃完到现在竟然没有面红、瘙痒等任何不良症状，但下巴上还是悄然地拱起了一个不疼不痒的小包……

◆工作的忙碌会让人不得不放下很多想法，比如本人，《黄金太阳 黑暗黎明》、《战神 斯巴达幽灵》都还没动呢。

LIKY

◆前段时间不小心感冒，咳了一个星期才好，紧接着又开始了，严重到嗓子不能发声，看看近段时间周围不少朋友也多有感冒咳嗽，天气转冷，大家都要小心才好。

◆一个广州的同学是搞亚运会场馆照明工程的，因此总能利用职务之便免费看场馆比赛，比如前段时间的NBA广州站比赛，前两天又在群里爆“亚运会开幕式的带妆彩排好震撼啊，点火好有创意啊！”大家问他怎么点火的，他又说保密，实在让人恨得咬牙。

◆PSP2的传闻风生水起，现在又蹦出PSP Phone的消息，还真热闹，不管怎么说，全都期待。

阿鲁

■趁着休年假的空档回了趟家，虽然离上次回家仅仅只隔了8个月的时间，不过家乡的变化却非常大，我家附近的变化更大，好多楼房都被拆得只剩下两层多高的废墟，看着以前住的房子被拆成这副模样，再想想以前虽然不大却十分温馨的小家，顿时泪流满面。

■以前的朋友们结婚生子、和另一半分分合合的事也习以为常了，每次回家都是几家欢喜几家愁，现在我也懒得去惊讶了，只是趁现在那些家伙们还没有被老婆和家庭禁足的时候多叫出来聚聚，及时行乐才是人生的最高准则啊。

酷洛洛

◆一个纯情小生的故事：男生某周一来到快餐厅，对里面的一个女服务员一见钟情，打算第二天来问她要电话。周二女生把食物送到男孩的桌上，而男生偏偏这时候紧张了起来，最后变成问这里几点下班。周三男生已经鼓起勇气，但当天送食物过来的却是另一位服务员。周四又轮到女生送食物了，正当男生想把她叫住，却因为声音太小，又不敢放开声音，最后女生没听见就往外走去了。周五……女生已经不在这里上班了。

◆幸福与命运是永远不存在交集的。等不到、时机不对，只是掩盖自己懦弱的借口，人生有些事情错失了将一去不复返，所以不要因害怕失败而却步，让自己后悔一生。

苍穹

◎周末见到了老哥一个月大的女儿，希望这个舌发的小家伙儿能够健康成长

◎近期最让个人振奋的业界消息莫过于《维纳斯与布雷斯》移植PSP，如果要选出自己最喜欢的十款PS2游戏，《V&B》绝对名列其中。新人物什么的无所谓，倒是希望PSP版能调整一下S·L的方式，不然稀有职业刷后代实在是太累了

◎大师联赛买来了Owen当队长，原创队服如图，胸口的赞助商标志是不是很醒目呢？笑！

乌冬

◆最近《口袋妖怪 黑》进入孵蛋地狱，刷不出好的个体是一方面，而且本作的刷蛋也非常累人。要说最不方便的就还是生蛋通知，只能在经过饲育屋前获得通知这点实在太不人性化，这不是逼着人必须在饲育屋前的小路里来回溜吗，而且身上带满精灵就不会通知这个设定也非常蛋疼，想批量孵蛋身上就必须留出一个空位……啊，真是怀念《心金·灵银》的刷蛋法，不仅有可以随时获得生蛋消息的电话系统，还有自动移动的单车坡道，刷起蛋来那叫一个省心，为什么就没沿用下来呢，实在想不通

伊娃

■人的天分真的是与生俱来，我的小侄子现在刚满两岁，属于说话比走路晚的孩子，虽然中文还说不全一句，却能说出50多个英文单词了，而且发音超级标准。不是他排斥学中文，只是英文的学习能力超强，每天5个单词一教就会，还不会忘。照着，照现这样的话几年后不就能考口语认证了么？

■在南方生活几年后，完全将在北方上学时练就的超级防寒能力踪散得精光，深圳的天气才刚入秋，我已经大手脚冰凉了。

■《战神》攻略已完结，中文版启动中。话说通关后的感觉很煽情，在悲壮的音乐声中竟忍不住流出眼泪……

Juxi （美编）

◆进入11月份气温开始下降，据说今年相比往年温度偏低，还好家乡这地方再冷也冷不过老家下雪的天气

◆天气变冷了，感冒病菌也来纠缠，难道真是年纪大了？三天两头感冒，整天被老妈念叨着回家开个药补补。想起小的时候有段时间身体差，每天被迫喝一大碗“苦水”的恐怖经历，倒宁愿多吃吃感冒药了。

◆近期物价上涨，某人向我倒苦水，这日子没法过了。

澄香 （美编）

◆同住了有段时间的室友最近搬新家，要开始自己一个人生活的小日子。结果整理东西一打包，居然装了大大小小接近二十个袋，其中有十几个非常大的搬家常用的蛇皮袋子，想象一下是不是很夸张？而且其中不包括任何家具，只有她的书、衣服、化妆品及各种根本就用不到、两次的杂物。这下可好了，客厅里的大饭桌终于可以做回它的老本行了，因为自室友搬来以后，饭桌就被她杂七杂八的东西堆了个小山状，想在那吃饭根本不可能，每次只能在矮趴趴的茶几上弯着背吃饭。室友搬走前，很感慨地说了句：看来以后自理能力是要加强一点了，要是再照这样堆下去，我的小公寓肯定没多久就会被我堆得住不下人的。

◆好朋友最近自己一个人悄悄地去了九寨沟玩，看到她的照片才知道那里已经飘雪了，到处是银装素裹的美景，真是有点人间仙境的感觉。这也是自己一直想要去的地方。希望这个愿望可以早点实现。不过最让我佩服的是朋友一个人行走的勇气与精神。

咕噜 （美编）

◆和好朋友逛街，看中了个包包和店主拼命侃价，左侃右侃价格就是纹丝不动。和朋友商量决定上淘宝搞定，但在淘宝上搜啊搜怎么都搜不到。惊讶啊，居然有淘包搜不到的东东……既然搜不到就淘别的包包吧，在经过价格、款式、评价轮番对比后，还是没有很合适的。居然心里还是惦记着小店的包包，还是小店里的包包最适合，呵呵，最后还是决定去小店把它拿下。原来这就叫先入为主呀！汗……女人买东西还真是能够折腾的。

紫血漪 （美编）

◎体验团购：第一回团购了网上的优惠“饭票”。体验心得：饭前还得提前几天预定，餐厅没什么人气，服务完全不到位……好在价钱不高，食物新鲜，味道不错，总算对得起胃。

◎突然的意外：那一晚正计划下月要去探望你，还为你选了两件衣服，让你这个冬天没有我们的陪伴也能感受到温暖。眼目和心伤不能陪着你度过那难受的一夜，多么希望你能在我怀里，我会静静地陪着你，如果有一天，我们再见面，时间会不会倒退一点。

▲伊娃同学所说的不用工具吃完后的蟹壳还原图。

柯盛辉

性别：男　年龄：14
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋》、《DQ》
地址：海南省海口市美兰区第九中学初三（6）班
邮编：570206
想说的话：望交广大玩友！

肖峰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《无双》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区第十四中学高二（1）班
邮编：010010
想说的话：朋友越多，敌人越少。

章朕楠

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：只要好玩都喜欢
地址：浙江省湖州市仁皇山庄6幢104室2单元
邮编：313000
想说的话：希望PSP2让人满意！

李智胜

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《DQ》、《王国之心》
地址：广西南宁市西乡塘区新阳路壮锦社区新阳中路学校
邮编：530003
想说的话：人因梦想而伟大，生活因游戏而精彩。

谭雄杰

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》、《洛克人》
地址：广东省佛山市南海区西樵镇江浦东路17号南座504号房
邮编：528211
Email：EDward065@163.com
想说的话：无语的生活，还有让人无语的摇杆！

严杰

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《DQ》、《传说》
地址：江苏省常熟市支塘镇任阳盛泾村6组双凤泾1号
邮编：215539
想说的话：希望大学时能有人联机！

 只言片语 《NHP3》的人气真高，真想去TGS见识下！（广州 Roy）

裴天正　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《游戏王》、《MHP》、《高达》
地址：上海市金山区石化街道蒙山路1090弄山鑫阳光城87号602室
邮编：200540
想说的话：看了好几辑，似乎没有多少人喜欢“《游戏王》系列”，有谁玩的回一下，和我来Duel吧！

黄一辰　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、IDSL
喜欢的游戏：《星之卡比》、《节奏天国》、《初音》
地址：江苏省苏州市金阊区阊胥路293号宝石御景园8幢1002室
邮编：215004
想说的话：还要写一遍……麻烦死了！

邹明洋

性别：男　年龄：25
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省惠州市惠城区江北三新南路惠州市第一人民医院放射科
邮编：516003
想说的话：四年一度，《口袋》新作来临，同城好友招募中……

陈俊宇　昵称 cyclone

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》
地址：广东省中山市石岐区库充昆仑堡玉龙阁4C2
邮编：528403
想说的话：求小编们帮我解开难题吧，另外祝所有小编身体健康！

余天秦　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《深爱》、《黄金太阳》
地址：福建省福清市融北路政和里5号
邮编：350300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越火！小编加薪再加薪！

黄士健　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《伊苏7》
地址：广东省湛江市霞山区椹川大道南60号1门501房
邮编：524000
想说的话：为什么我身边没人有PSP呢？

王豪　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《MHP》
地址：河南省郑州市中原区工人路11号院南楼西单元1楼西
邮编：450007
想说的话：《初音》又出新作，好想玩啊……

张月成　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《伊苏》、《无双》
地址：天津市西青区精武镇大南河村吉顺里4条6号
邮编：300382
想说的话：高三什么时候是个头啊！

葛海涛　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：除了车、球苦手外，其他通吃
地址：江苏省扬州市广陵区庆市街大芝麻巷7号
邮编：225001
想说的话：感觉3DS的机能会让我失望啊！

宋博言　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《MHP》、《最后的战士》
地址：河北省秦皇岛市海港区永安里3–1–2
邮编：066000
想说的话：意外发现《最后的战士》还不错！

蒋喆佶　昵称 [illegible]

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省海宁市海州街道鸿翔花园1幢401
邮编：314400
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 / 没想到在143辑就看到《黑・白》的攻略。（惠州 SuLm）

根据白菜研究调查发现，过分依赖金手指将会降低玩家对于游戏乐趣本身的挖掘程度，因此从上辑试行，到本辑正式开始实施，“火热秘技”栏目将尽量少出现金手指部分。

11月已入中旬，《魔法使之夜》是不是也该出了？菩萨别太过分了哦。

日版

王国之心 编码重制版

●通关后奖励

1.通关之后，标题画面将会出现“シアターモード”，可以自由欣赏游戏中的影像。

2.商店中将会追加以下商品：

名称	效果	价格
Dサンダガ	终结技	99000
デバッグコード:Y	可以破坏状态矩阵中黄色的BUG芯片	75000
エターナルチャーム	可以发动“ラストリーヴ”	50000
ラストエリクサー	HP与状态异常全回复，并且提升CLOCK槽至最高阶段	2000

除了ラストエリクサー以外都只能购买一次。

3.在状态矩阵中追加ライブラ4、グライド、グライド2、HPチート。

4.出现新的系统区域。学到状态矩阵中追加的ライブラ4后就能发现此区域，可以从ホロウバスティオン、エントランス（上部）前往，里面有最终BOSS的强化版。

5.通关之后拥有20个以上奖杯芯片的话，在シアターモード中将追加隐藏影像。

●快速爬梯法

在攀爬梯子的时候，按住↑方向点击B键跳跃，就能以极快的速度爬上去。

●CP赚取秘技

在指令矩阵的两个数字栏中都设置一个相同的指令。如果其中有一个栏达成“CONVERT”的条件，则“消费内存”只会计算该栏的该指令的份。此时不进行“CONVERT”而是继续战斗，则两个数字栏都会有CP入账。也就是说，这种情况下是以一个指令的“消费内存”来赚取两倍的CP。

●BUG敌人的特征

在系统区域围绕着BUG敌人的颜色会体现出该敌人的特征。

黄色	速度极快
红色	不会胆怯
蓝色	透明化+防御力UP
绿色	巨大化+HP、攻击力UP

●金手指调谐器详解

名称	效果
HP	改变索拉与敌人的最大HP值。调整为0%的话HP值为1
プライズ	调整プライズ出现的倍率。倍率上升的话敌人的攻击力也会随之上升
CP	调整CP的获得倍率。提升CP倍率的同时经验值倍率会降低
难易度	可以在状态矩阵中随时更改。由易到难为BEGINER<STANDERD<PROUD<CRITICAL。难度越高，BOSS战后的报酬越好
ドロップ	可以提高敌人道具的掉落率，不过相对会减少索拉的HP

●终结技获得方式一览

名称	效果	获得方式
ラッシュブレード	放出高速连续攻击	初期拥有
エナジーボム	在周围制造出光弹，一起爆发	トラヴァースタウン1番街南
ホーリー	以光柱贯穿敌人	タイガーヘッド西北
メガフレア	将周围敌人卷入的大爆炸	书库2
メテオレイン	大量陨石落下	秘密场所・南门
ブラスティングゾーン	巨大的光之剑一击	魔法の洞窟・试练の间・北边远处
スターレイヴ	画面下方的按键与星形标志重合时按下，发动强力的突进攻击	ティーパーティー会场
クイックコンボ	按照画面提示输入十字键，发动连续攻击	第二章故事中
エイミングソウ	看准时机按下按键，发动旋转攻击	1番街(7)
Dファイラ	以十字键瞄准敌人，A键放射火球。可以进行快速连射	迷いの小道・南中央
Dファイガ	Dファイラ的效果时间延长	—
Dブリザラ	按住A键不放以十字键控制方向，放开A键后将以冰块形态突击，撞到墙壁会弹回来	高楼・中央右上的门
Dブリザガ	Dブリザラ的效果时间延长	アバター的系统区域100F过关后的报酬
Dサンダラ	以十字键瞄准敌人，A键落雷攻击。按住A键不放将变成大范围落雷	オリンホスコロシアム・ロビー
Dサンダガ	以十字键快速瞄准敌人，A键落雷攻击。按住A键不放将变成大范围落雷	通关后商店购买

日版

天空机器人 从此向CODA

Solatorobo それからCODAへ

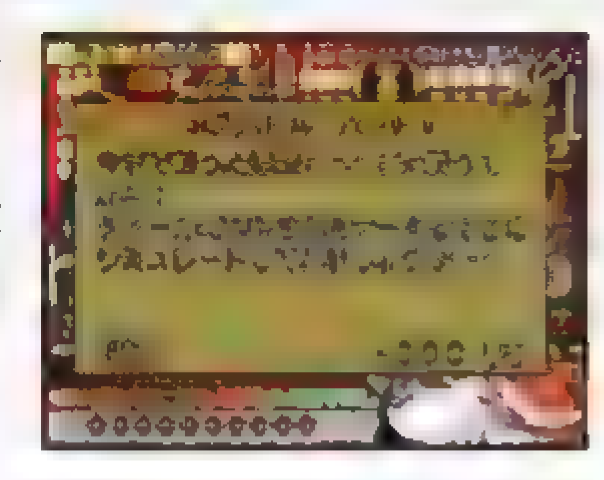
●通关后继承要素

读取通关存档后，选择重新开始游戏，可以继承的要素如下：

[illegible]

※注意猎人等级与任务的完成进度是无法继承的，如果想要在2周目初期就凑齐所有机体的话，在重新开始游戏前先选择通关存档继续冒险，多多赚取金钱为好。

●二周目追加要素



1.初期机体即为达哈卡Mk2。

2.决斗船上增设机体屋，可以购买新的机体。（2周目追加タイプSX・RX・GX・CX。3周目追加タイプΩ。）

3.零件商店中追加部分稀有零件。

4.追加任务“ボスバトル バト1”与“ボスバトル バト2”。（该任务无需进入2周目，读取通关存档后选择继续冒险，然后在黄金罗亚号执务室中找梅尔贝尤即可接受。）

5.敌人变强。

●天空机器大奖赛特殊奖励一览

每天在进入大奖赛的时候，都会出现当天规定的特殊奖励条件。以下是所有特殊奖励一览。

名称	详细
クリスタルの日	比赛中取得水晶的数量越多奖励越高
アイテムの日	比赛中取得的道具越多奖励越高
げきとつの日	比赛中撞到障碍物或赛道边缘的次数越多奖励越高
飞ばし屋の日	保持最高速度的时间越长奖励越高
スライドの日	进行漂移的时间越长奖励越高
ゾロ目の日	每圈的相同时间越多奖励越高
诞生日	在NDS上登录的生日当天进行比赛能够获得的奖励
诞生月	在NDS上登录的生日那个月进行比赛能够获得的奖励
ワイヤレス通信	参加通信对战的人数越多奖励越高

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE　栏目主持：腊月

11月中下旬几乎没有能大卖特卖的大爆作品，不过两个平台上值得玩的优秀游戏却不在少数。除了下辑预定攻略的《光辉历史》和《皇家骑士团 命运之轮》外，NDS有《索尼克 色彩》、《超级化石挖掘者》以及《机战L》，PSP则同样有《异界少女》、《口若悬河 希望学园与绝望高中生》以及《澜海三重奏 光芒的大地 携带版》可以关注，各类玩家可各取所需。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年11月					
11日	手工妈妈	クラフトママ	Officer Create	ETC	5040日元
11日	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	4980日元
11日	用声音来玩吧！光之美少女！	こえであそぼう！ハートキャッチプリキュア！	Toei Animation	ETC	5229日元
11日	宠物蛋的变身大挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	ETC	5040日元
16日	哈利波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA Games	ACT	29.95美元
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
18日	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	5040日元
18日	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	RPG	售价未定
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	S・RPG	5800日元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
25日	口袋棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	SPG	5250日元
25日	极上 超人气委员长MM最佳朋友	极上！！めちゃモテ委员长MMマイベストフレンド！	Konami	ETC	5250日元
2010年12月					
2日	可爱小猫DS3	かわいい子猫DS3	MTO	ETC	5040日元
2日	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
2日	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	クレヨンしんちゃん ショックガーン！传说を呼ぶオマケ大ケツ战	NBGI	ACT	5460日元
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	TAB	5460日元
2日	兴奋的松弛熊 名曲音乐祭	のりのりリラックマ ～ヒットソング音乐祭～	Rocket Company	MUG	5040日元
2日	马里奥对大金刚 迷你岛大行进	マリオvsドンキーコング 突撃！ミニランド	Nintendo	ACT	4800日元
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの问题 ザ・ワールド	Konami	ACT	5250日元
2日	拥抱黑猩猩	だっこして！チンパンジー	Starfish	ETC	5040日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TAB	5040日元
9日	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chunsoft	RPG	6090日元
9日	甜甜圈先生DS	ミスタードーナツDS	Columbia	ETC	5040日元
16日	雷电十一人3 向世界挑战 奥伽	イナズマイレブン3 世界への挑战！！ジ・オーガ	Level-5	RPG	4980日元
16日	不得了的体育101	どんだけスポーツ101	Starfish	SPG	3990日元
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A・RPG	售价未定
2011年1月					
16日	沙加3 时空的霸者 影或光	サガ3时空の覇者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
20日	我爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	ACT	5040日元
20日	怪兽敢死队 强化版	怪兽バスターズ パワード	NBGI	ACT	5040日元
27日	天降之物！梦幻季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	AVG	6090日元
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	AVG	5040日元
10日	电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版（暂名）	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス スペシャル（暂名）	Ascii Media Works	RPG	5040日元
2011年春					
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズDS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定

光辉历史

11.3 ■Atlus■RPG■5279日元

这款由强大的制作班底倾力打造的原创RPG非常令人期待，本作拥有穿越时空、交织历史的宏大剧情。主人公斯多克将依靠《白示录》穿行于历史的正传和异传，这不单单是剧情的关键，同时也是系统的核心。战斗方面则以九宫格、特技、连击等多彩的要素组成，大量的任务委托和平行剧本也让游戏在耐玩度方面有所保证。

皇家骑士团 命运之轮

11.11 ■Square Enix■S·RPG■5980日元

松野泰己复出的一作，虽是移植作却依旧备受期待。本作移植自系列最受好评的《皇骑2》，秉承原作的高战略性关卡，在保留原作剧情主干基础上增加新角色，同时细化多名角色的台词，让剧情更细腻恢宏。特别加入的命运之轮系统可让玩家在主线或关卡中任意跳跃进度，体验多彩的分支和调整战术部署。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年11月			
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 運命の輪	Square Enix	S·RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短，恋爱吧少女！爱即力量	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	犯罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
18日	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	SPG	4980日元
18日	必胜柏青哥、柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.2 CR新世纪福音战士 初始福音	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン ～始まりの福音～	D3 Publisher	ETC	6090日元
25日	武装之心	アームズハート	Hamster	RPG	5229日元
25日	弹丸论破 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	王国 一骑当千之剑	キングダム 一騎当千の剣	Konami	ACT	5250日元
25日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真・恋姫夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	Yeti	AVG	6825日元
25日	泪西·耳冠 花冠的大地 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	5040日元
25日	维新恋华 龙马外传	維新恋華 龍馬外伝	D3 Publisher	AVG	5040日元
25日	Little Busters！修改版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	AVG	6090日元
		2010年12月			
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
2日	假面骑士 巅峰英雄 OOO	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	ACT	6090日元
9日	彩笔之铃 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	AVG	6090日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
16日	泪西-耳冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	3990日元
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	AVG	5229日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎狗の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
未定	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	Idea Factory	AVG	7140日元
		2010年冬			
未定	喧哗番长5 汉之法则	喧嘩番長5 漢の法則	Spike	ACT	5229日元
未定	御姐武戏 特别版（暂名）	お姉チャンバラSPECIAL（暂名）	D3 Publisher	ACT	售价未定
未定	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	售价未定
		2011年1月			
20日	维纳斯与布雷斯 魔女 女神与灭世预言	ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言	NBGI	S·RPG	5229日元
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A·RPG	6090日元
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
27日	战场的女武神3	戦場のヴァルキュリア3	SEGA	S·RPG	6279日元
27日	付丧神物语	つくものがたり	Furyu	RPG	6090日元
27日	魔法禁书目录	とある魔術の禁書目録	Ascii Media Works	FTG	6279日元
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	NBGI	AVG	6804日元
		2011年2月			
10日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	小凉宫春日的麻将	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
24日	遥远的时空中5	遙かなる時空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
		2011年3月			
17日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定
		2011年春			
未定	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定

DVD光盘内容导视

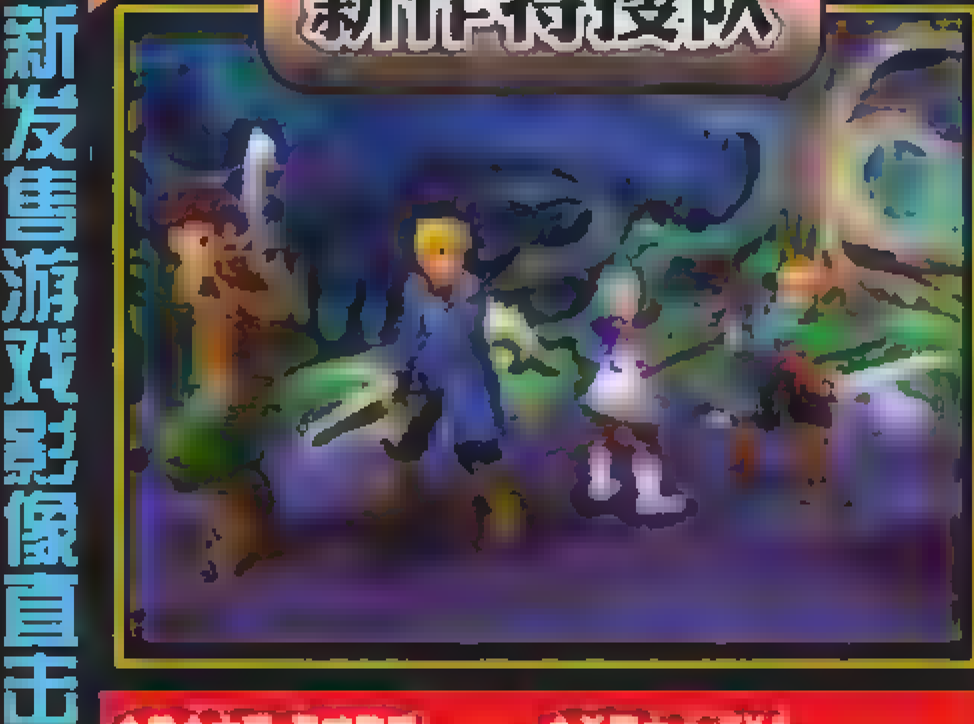
游戏展望台

10款热门新作最新官方影像

- ◆Persona2 罪
- ◆遥远的时空中5
- ◆纸盒战机
- ◆植物大战僵尸
- ◆超级机器人大战L
- ◆马里奥对大金刚 迷你岛大行进
- ◆哈利波特与死亡圣器 第一部
- ◆神秘屋
- ◆时间旅人
- ◆雷顿教授VS逆转裁判

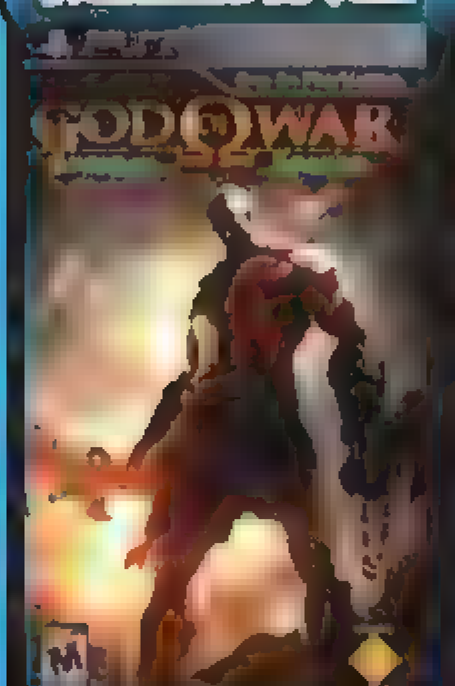
新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- ◆黄金太阳 黑暗黎明
- ◆战神 斯巴达幽灵
- ◆天空机器人 从此向CODA
- ◆噬神者 爆裂
- ◆苍翼之刃 EXA
- ◆真武战记 携带版
- ◆世界足球 胜利十一人2011

随盘附送



2款PSP ISO
战神 斯巴达幽灵
噬神者 爆裂
3款NDS ROM
天空机器人 从此向CODA
黄金太阳 黑暗黎明
光辉历史

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》OST等着你。

实用资源倾情附送

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆侍II 复仇
- ◆《使命召唤 黑暗行动》生存指南
- ◆现代战争2 黑色飞马

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《战神 斯巴达幽灵》的演示视频中，BOSS战中的BOSS是什么怪物？

A：狮子　B：电巨人　C：美杜莎蛇妖

PEGA

精美游戏周边 3名

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES 146辑读者回函表

姓名______ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

地址______ 省______ 市（县）______ 区______

______

邮编：______

拥有掌机：______

喜欢的游戏：______

电话：______

Email：______

想说的话：______

______

照片(大头贴)&自画像

■ 我愿意在交流空间中公开我的信息

从以下游戏角色中选出你所喜欢的一名。（都不喜欢可以留空）

□马里奥 □皮卡丘 □井上多罗 □索尼克

你觉得本辑内容最具新意或最优秀的是：______

______

______

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。______

______

游戏生活之余，你最喜欢的活动是什么？谈谈这项活动带给你的乐趣吧。

______

______

希望看到哪些专题企划内容？______

______

______

希望看到哪些攻略或特快？______

______

你认为《掌机王SP》还应该增加哪些新版块？______

______

______

______

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2010年12月12日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：狮子　□B：电巨人　□C：美杜莎蛇妖

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.11

大16开224页+数据DVD光盘

在12月冬季商战来临前的这本《PSP专辑》，是今年最具承接和转折意义的一辑。秉承专辑的一贯特色，这次依然会为大家带来专业的时事评论和权威的大作攻略。而本着“止于至善”的编写理念，本次专辑会在内容的编排上作出调整，它不仅是一本实用的攻关解惑手册，还设有集趣味性和知识性于一体的精致内容，好用更好看。除了预定制作的6款大作攻略外，本书还对今年冬季发售的多款大作进行抢先报道。新增栏目“缭乱博物馆”将带领你鉴赏今年PSP相关的新奇主机与周边，让PSP的一切情报均在此集结。

11月下旬登场！

专题企划

《怪物猎人》、《噬神者》、《核石之王》三大狩猎游戏演义
Persona系列回顾
皇牌空战X2 现实机体白皮书
PSP足球游戏大盘点

冬季最火新作一线情报

怪物猎人 携带版 3rd
寄生前夜 第三个生日
《异说 012 最终幻想》制作人访谈

玩转PSP

PSP全面破解指南
PSP软件群英会——记忆棒必备软件特辑
PSP全面购买指南

典藏级攻略大集结

战神 斯巴达幽灵/黑豹 如龙新章/皇牌空战X2 联合突击/核石之王/英雄传说 零之轨迹/怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

獠乱博物馆

带你鉴赏PSP新奇主机与周边

游戏剧场

《黑豹 如龙新章》剧情小说

献给PSP玩家的权威专辑

光盘 大作试玩、精选主题、实用软件、热门游戏OST

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-520-8
掌机王SP小雪光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）